

1 · ENGLISH SECTION
2 · SECTION FRANÇAIS
3 · DEUTSCHE GRUPPE
4 · SEZIONE ITALIANO
5 · SECCION ESPAÑOL

50

VIDEO GAMES
JEUX VIDEO
TELE-SPIELE
VIDEO GIOCHI
JUEGO VIDEO

VIDEO OLYMPICS™

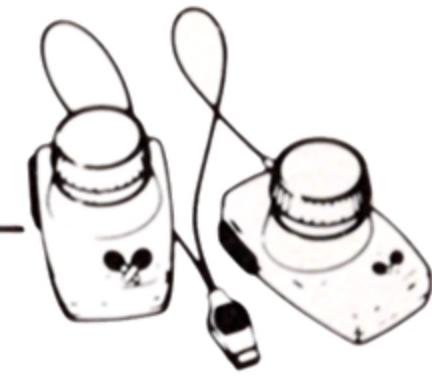


ATARI®

A Warner Communications Company 

CX 2621

CONTROLLER ACTION



Use your Standard Paddle Controllers with this ATARI® Game Program™. Be sure the Controller cable is firmly plugged into the jack at the rear of your ATARI Video Computer System™. For one and two player games, plug the Paddle Controllers into the LEFT CONTROLLER jack. For three and four player games, you will need an additional set of Paddle Controllers.

NOTE: Always turn the console power switch OFF when inserting or removing an ATARI Game Program. This will protect the electronic components and prolong the life of your ATARI Video Computer System.

Turn the knob to move the paddles. Press the red Controller button to speed hit, WHAMMY™, CATCH™ the ball or jump the paddle depending on the game you play. Some games give you a particular game feature to use in competition. Activate these game features with the red Controller button:

Speed - When you want to add some speed to the return ball, press the red Controller button as the ball makes contact with your paddle.

WHAMMY™ - Put sharper angles on your return hits. Press the red Controller button as the ball makes contact with the paddle. The angle will continue on your return hit as long as you press the red Controller button or until your opponent returns the hit.

CATCH™ - Press the red Controller button as the ball hits the paddle and the ball sticks to the paddle. Use this time to plan strategy, aim a hit or pass to a team paddle. But move slowly and carefully. The ball will fly off the paddle if you make fast or sudden movements.

Jump - Make the paddle jump up to hit or spike the ball during certain games. Just press the red Controller button and your paddle will jump from the bottom of the playfield to the playfield center. Be sure to activate the jump before the ball passes through the playfield center or the ball will travel through the paddle instead of bouncing off the paddle.

NOTE: To see what game features each game offers, check the game matrix at the conclusion of each game description.

DIFFICULTY

Slide the Difficulty switch from **b** to **a** position and your paddle is reduced to half size.

PONG®

Pong® is played much like tennis. Using a Controller, each player rallies the ball by moving the paddles on the playfield.

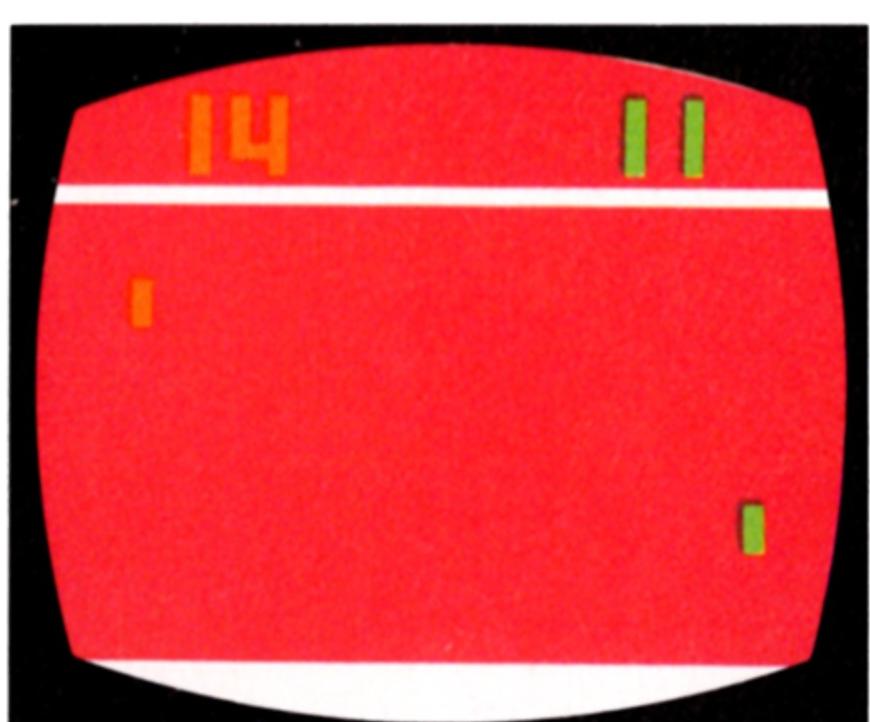
Paddles move only vertically on the playfield. When one player controls more than one paddle, all the paddles move together in unison. If there are two players on one team, the second player's paddle will be striped. Each team's paddles are color coordinated with the scores at the top of the playfield. The right hand score refers to the right Controller player or team; the left number shows the left Controller player or team score.

A player or team scores one point when the opponent hits the ball

out of bounds or misses a hit. The first player or team to score 21 points wins the game.

The last player or team to score always serves the ball. Serve by pressing the red Controller button after waiting at least one second after the point is made. If there are two players on one team, either player can serve. In Robot Pong, the computer always serves the ball to the player...who lost the point.

NOTE: In two-player games, plug your standard paddle Controllers into the left side of the Console. Each player will have a solid paddle on the playfield.



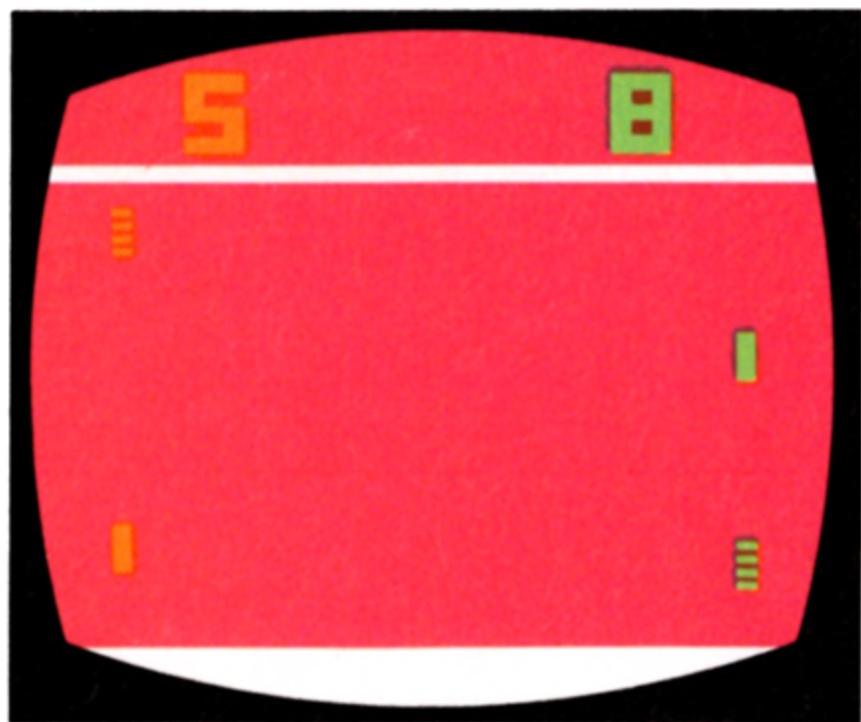
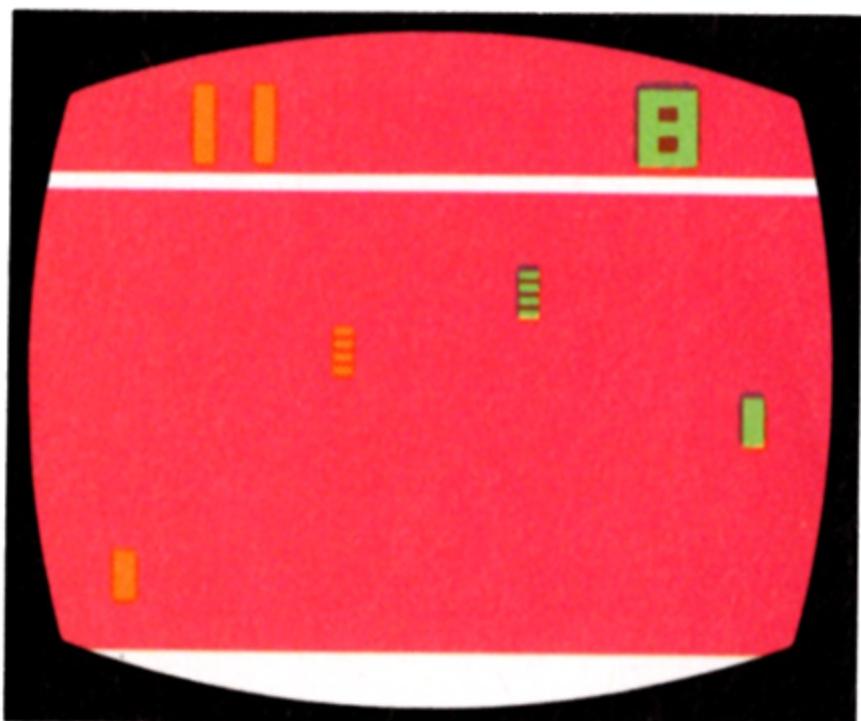
PONG® Playfield

ROBOT PONG® (One-player Game)

One player controls the right paddle and competes against the left paddle controlled by the computer.

PONG® (Two-Player Game)

Two opposing players each control one paddle.

*PONG® 4 Playfield**PONG® 4-I Playfield*

GAME NO.
NO. OF PLAYERS
SPEED
WHAMMY

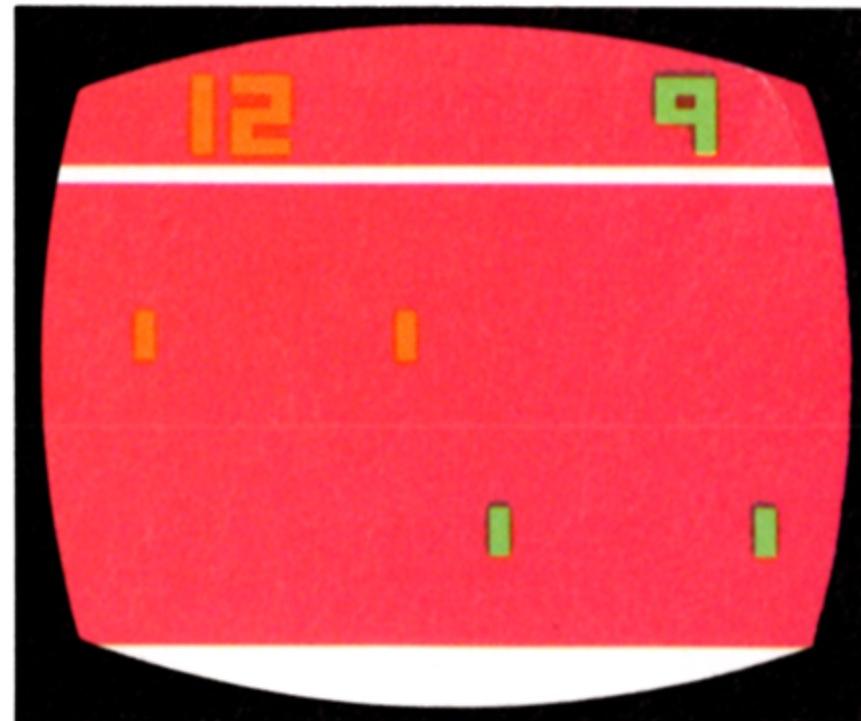
PONG® 4 (Four-Player Game)

It's a doubles game of Pong with two players on each team! Each player controls one paddle. Try playing zones with your partner. You cover the upper half of the playfield while your partner plays the bottom playfield half.

PONG® 4-I (Four-Player Game)

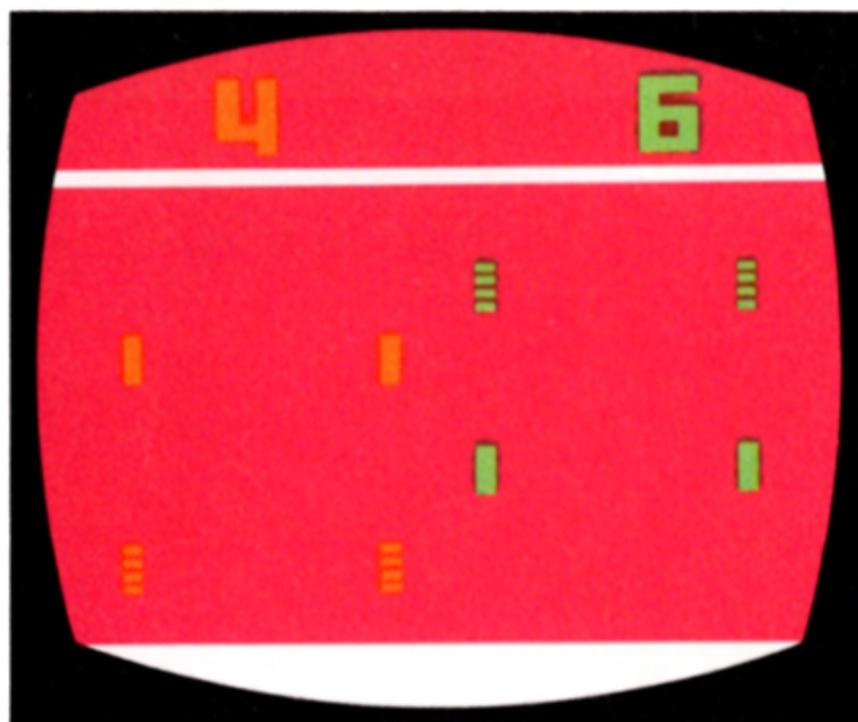
Four players can play this game. It's as simple as a doubles game of tennis. Two players are on each team. One team player controls the paddle at the net; the other team player covers back court.

		Pong		Pong 4		Pong 4-I	
1	2	3	4	5	6	7	8
1	1	2	2	4	4	4	4

*SUPER PONG® Playfield*

SUPER PONG® 4 (Four-Player Game)

It's a doubles game of Super Pong! With two players on each team, each player controls two paddles.



SUPER PONG® 4 Playfield

SUPER PONG®
(Two-Player Game)

Each player controls two paddles.
Two opposing players rally to score.

GAME NO.			
NO. OF PLAYERS			
SPEED			
WHAMMY			

Super Pong	Super Pong
9	10
2	2
4	4

SOCCKET

Get ready to kick that ball into the goal. Each player uses a hand-held Controller to move the kickers on the playfield. When you turn the Controller knob, your kickers move together in unison.

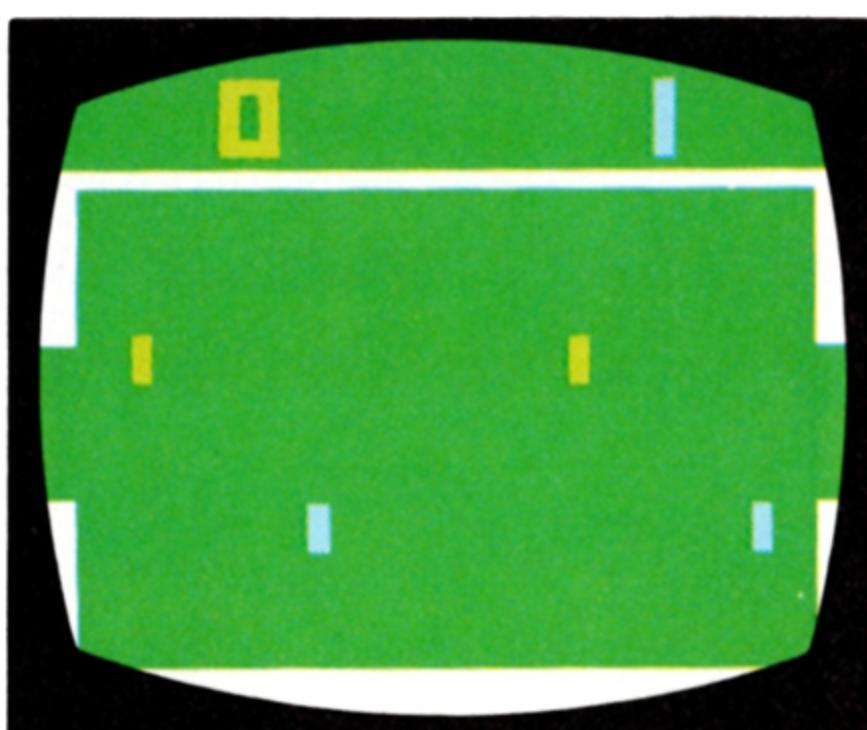
A player or team scores one point when the ball is kicked into the goal. The first player or team to score 21 points wins the game.

Each team's soccer kickers are color coordinated with the score at the top of the playfield. The right hand score refers to the right Controller team or player; the left

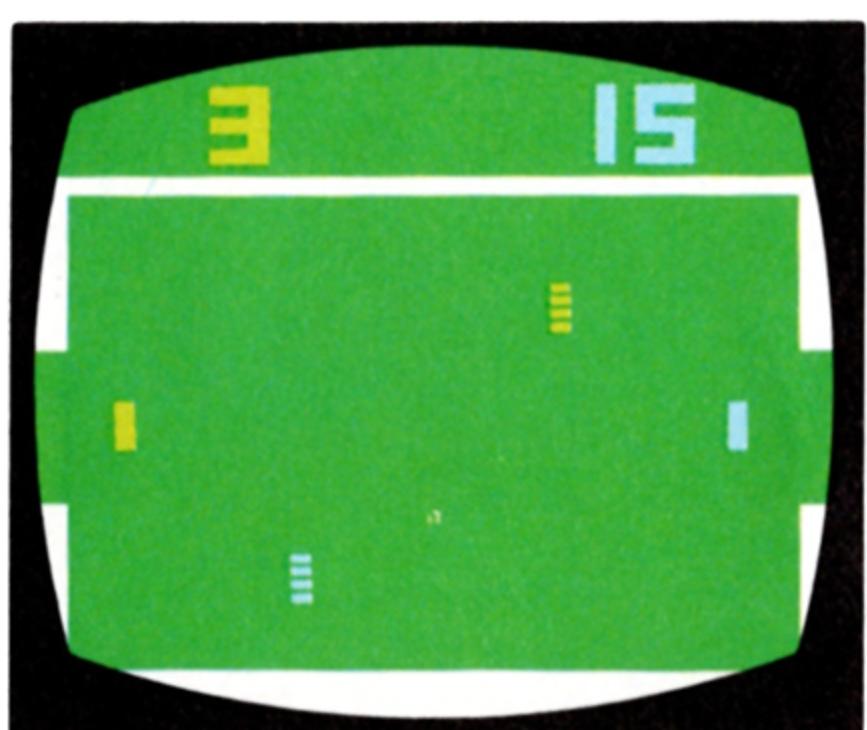
score shows the left Controller player or team score. If there are two players on one team, the second player's kicker will be striped.

The last team to score puts the ball into play. Put the ball into play by pressing the red Controller button after waiting at least one second after the point is made. If there are two players on one team, either player can put the ball into play.

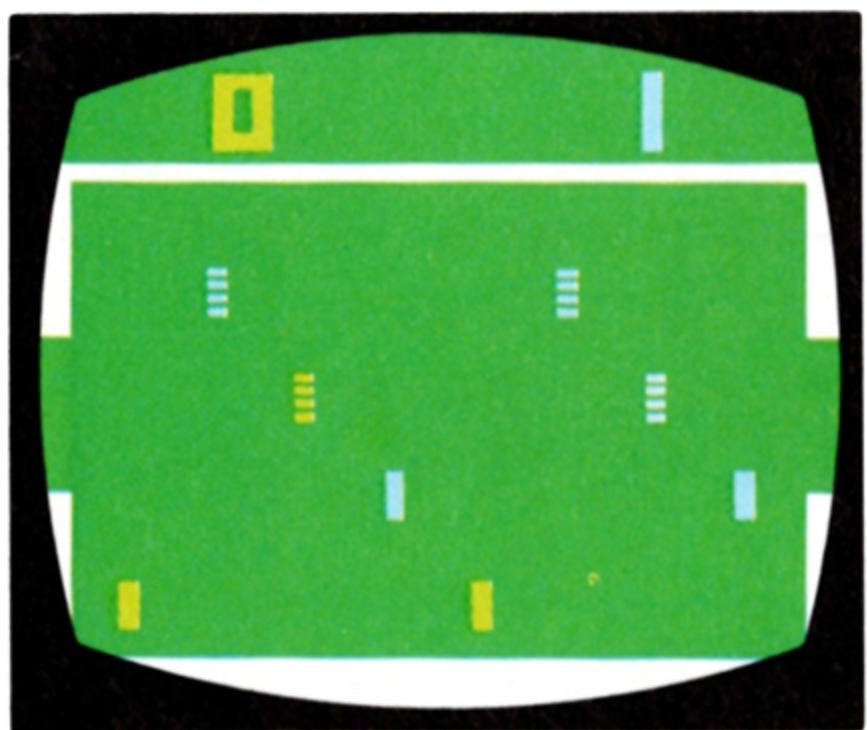
NOTE: In two-player games, use the left set of Controllers.



SOCCKER Playfield



SOCCKER 4-1 Playfield



SOCCE~~R~~ 4-II Playfield

SOCCKER

(Two-Player Game)

Two opposing players each control two kickers.

SOCCEr 4-1

FOOTBALL 4+
(Four-Player Game)

Double your soccer fun with a soccer doubles game. Two players are on each team; each player controls one kicker.

SOCCKER 4-II

(Four-Player Game)

Two players are on each team.
Each player controls two kickers.

GAME NO.

NO. OF PLAYERS

SPEED

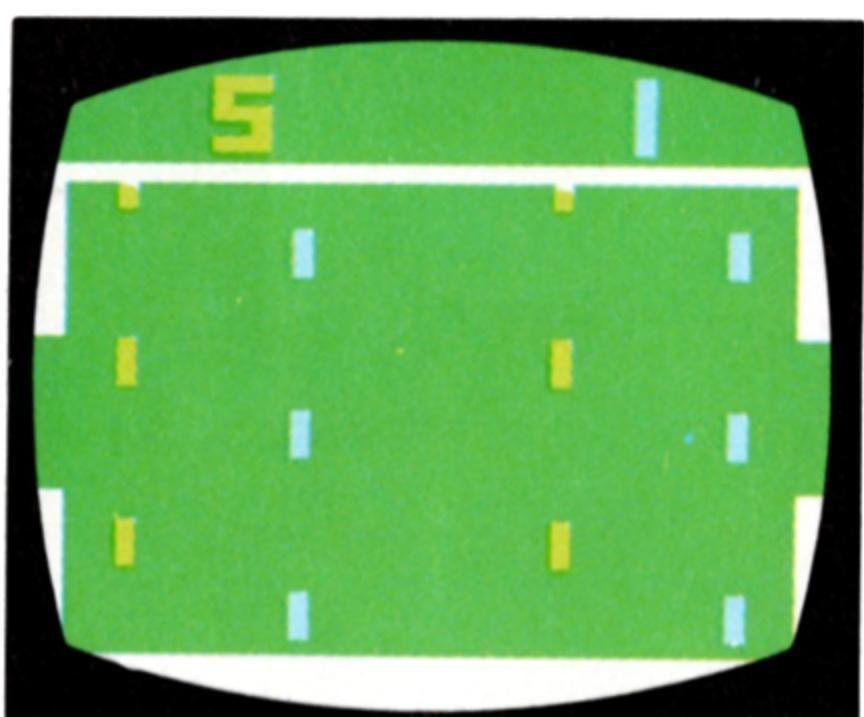
WHAMMY

CATCH

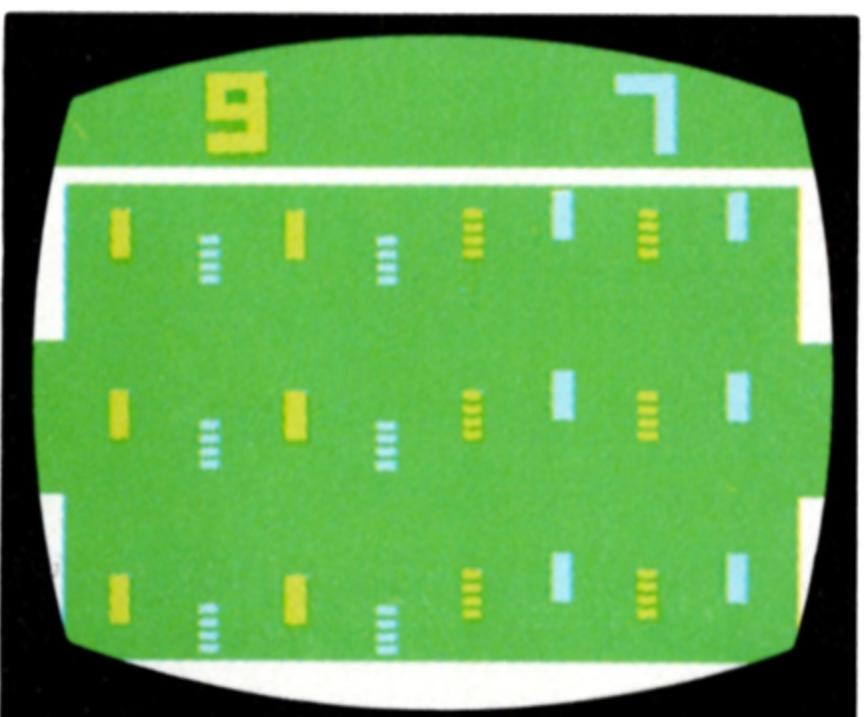
FOOZPONG™

Each player or team controls two vertical rows of paddles that move simultaneously. The object? To knock the ball into the goal. A player or team scores one point for every goal. The first player or team to score 21 points wins the game.

If there are two players on one team, the second player's paddle is striped. Each team's paddles are color coordinated with the score that appears at the top of the playfield. The right hand score refers to the right Controller player; the left number shows the left Controller player's score.



FOOZPONG™ Playfield



FOOZPONG™ 4 Playfield

The last player or team to score serves the ball. Serve by pressing the red button after waiting at least one second after the last point is made.

Note that the vertical movement of each row is restricted; each paddle can move across half the playfield. There are four paddles per row, but only three paddles on the row appear on the playfield at one time.

NOTE: In two-player games, use the left set of Controllers.

FOOZPONG™ (Two-Player Game)

Two opposing players each control two rows of paddles.

FOOZPONG™ 4 (Four-Player Game)

A doubles game of FoozPong! Two players are on each team, and each player controls two rows of paddles.

GAME NO.	NO. OF PLAYERS	SPEED	CATCH
19	2	Blue	White
20	2	White	Blue
21	4	Blue	White
22	4	White	Orange

Fooz Pong	Fooz Pong 4
19	20
21	22

HOCKEY

You're scrambling to hit the hockey puck into the goal. Hockey games include variations on the number of hockey sticks you control, the playfield and the game features such as Speed, Whammy, or Catch.

A player or team scores one point when the goal is made. The first team or player to score 21 points wins the game.

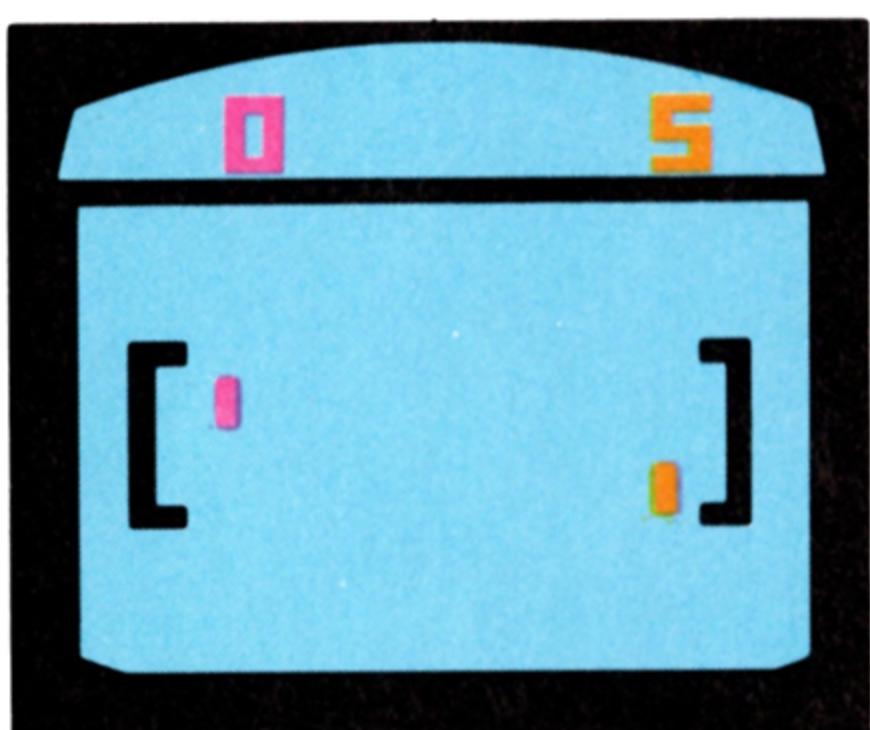
Hockey sticks move only vertically on the playfield. When one player controls more than one stick, all the sticks move together in unison. Each player or team's hockey sticks are color coordinated with

the score at the top of the playfield. The right hand score refers to the right Controller player; the left score shows the left Controller player's score.

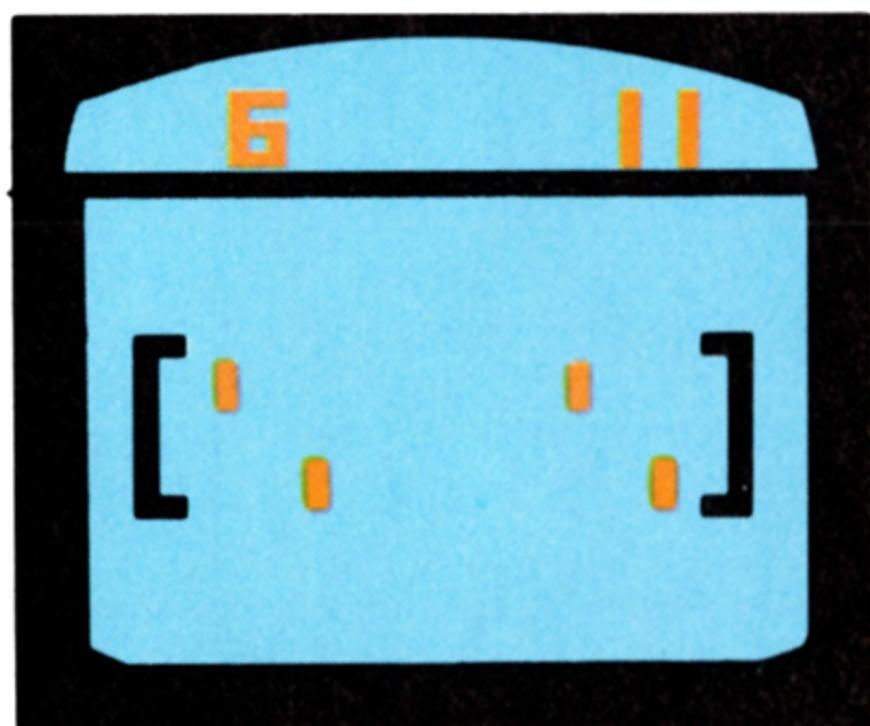
If there are two players on one team, the second player's stick will be striped.

The last player or team to score always puts the puck into play again by pressing the red Controller button after waiting at least one second after the last point is made. If two players are on one team, either player can serve.

NOTE: In two-player games, use the left set of Controllers.



HOCKEY I Playfield



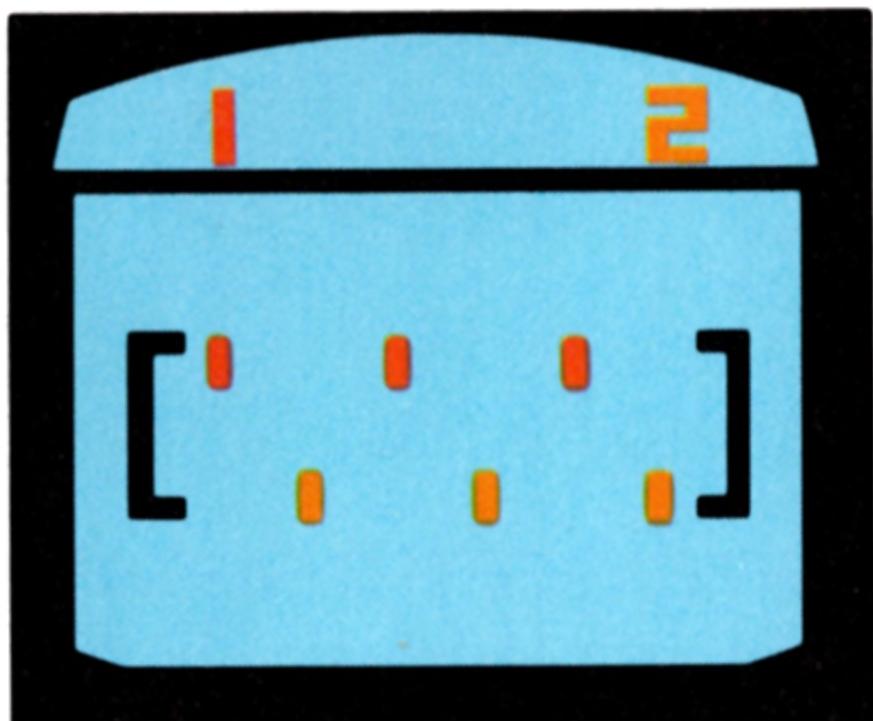
HOCKEY II Playfield

HOCKEY I (Two-Player Game)

Each player controls one stick and tries to hit the puck into the goal.

HOCKEY II (Two-Player Game)

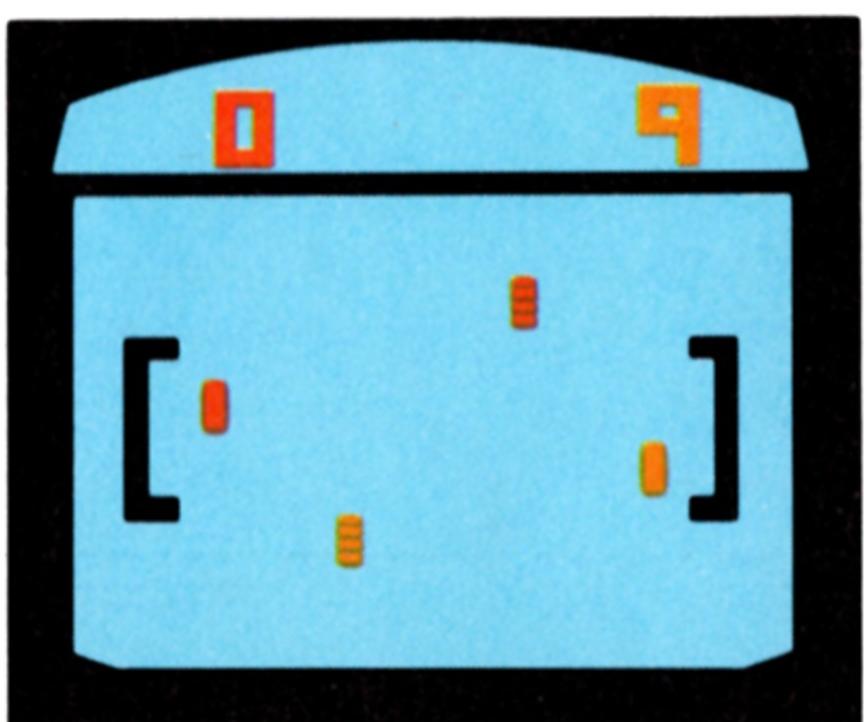
Two opposing players each control two hockey sticks; shoot with the forward stick and defend the goal with the second hockey stick.



HOCKEY III Playfield

HOCKEY III (Two-Player Game)

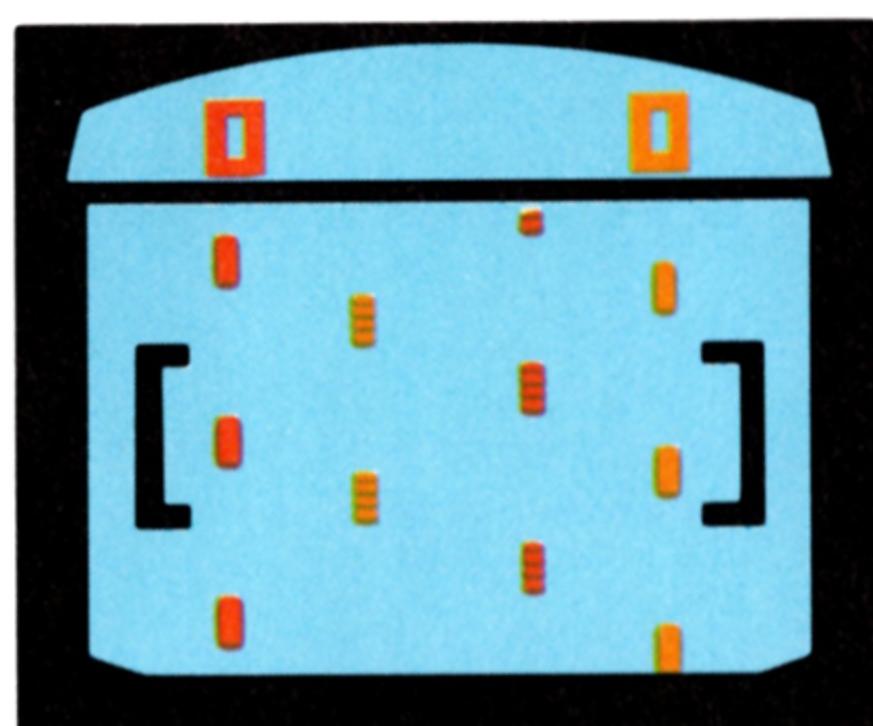
Each player controls three paddles in this hockey game. Two opposing players attempt to score with one paddle that guards the goal and two paddles that cover the playfield.



HOCKEY 4-I Playfield

HOCKEY 4-I (Four-Player Game)

Four players scramble on the icy playfield to make goals. Each player controls one paddle, and there are two players on each team: one forward and one goalie.



HOCKEY 4-II Playfield

HOCKEY 4-II (Four-Player Game)

Double your hockey fun with two players on each team. Each player controls a row of hockey sticks with the Controller. Any one stick can move across half the playfield. There are four paddles per row, but only three paddles appear on the playfield at one time.

GAME NO.				
NO. OF PLAYERS				
SPEED				
WHAMMY				
CATCH				

Hockey I	Hockey II	Hockey III	Hockey 4-I	Hockey 4-II
23	24	25	26	27
2	2	2	2	2
Blue	White	Blue	Blue	White
Orange	White	Orange	Orange	White
White	White	White	White	White
White	White	White	White	Orange

QUADRAPONG®

The king of Pong games! Four players play this Pong game. Two players are on each team, and each player controls one paddle.

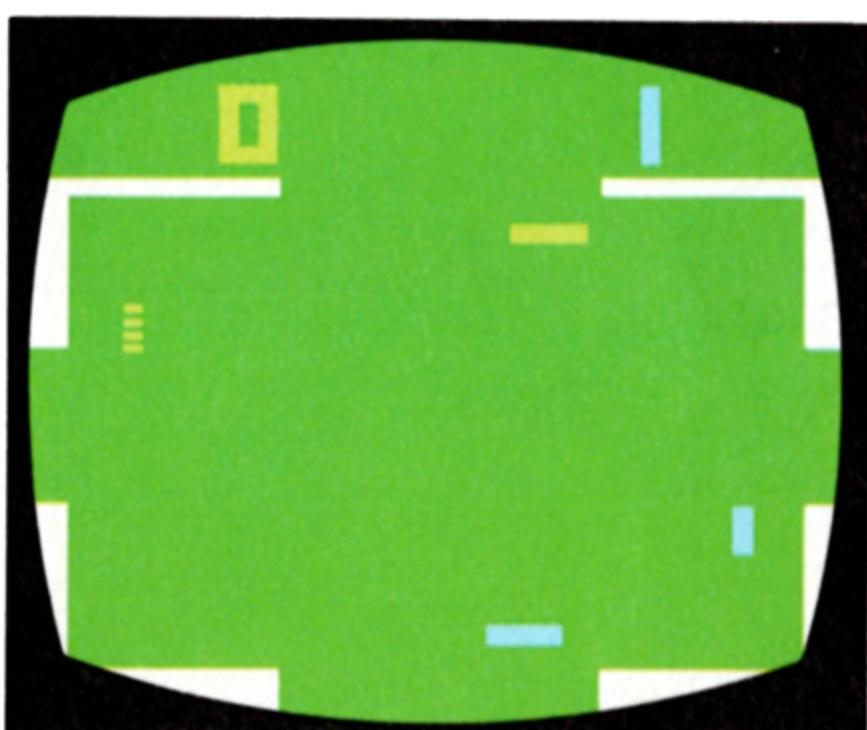
Team paddles are color coordinated with the score at the top of the playfield. The right hand score refers to the right Controller player; the left score shows the left Controller player's score.

The movement of each player's paddle is restricted to one side of a rectangle playfield. Each side of

the rectangle has a goal. Each paddle guards a goal.

To score one point, a player must hit the ball into either goal guarded by the opposing players. (Be careful not to score against your teammate!) The first team to score 21 points wins the game.

The last team to score serves the ball by pressing the red Controller button after waiting at least one second after the last point is made. Either player can serve on a two-player team.



QUADRAPONG® Playfield

QUADRAPONG® (Four-Player Game)

Each player controls his paddle with a Controller and attempts to make goals. The first team to make 21 goals wins the game.

GAME NO.	33	34
NO. OF PLAYERS	4	4
SPEED		
CATCH		

Quadraball	
33	34
4	4

HANDBALL

Play Handball just as you would a regular game of handball. Two or four players each control one Paddle. Paddles are located on the same side of the playfield and are color coordinated with the score at the top of the playfield. The right hand scores refer to the right Controller player or team; the left number shows the left Controller player or team score.

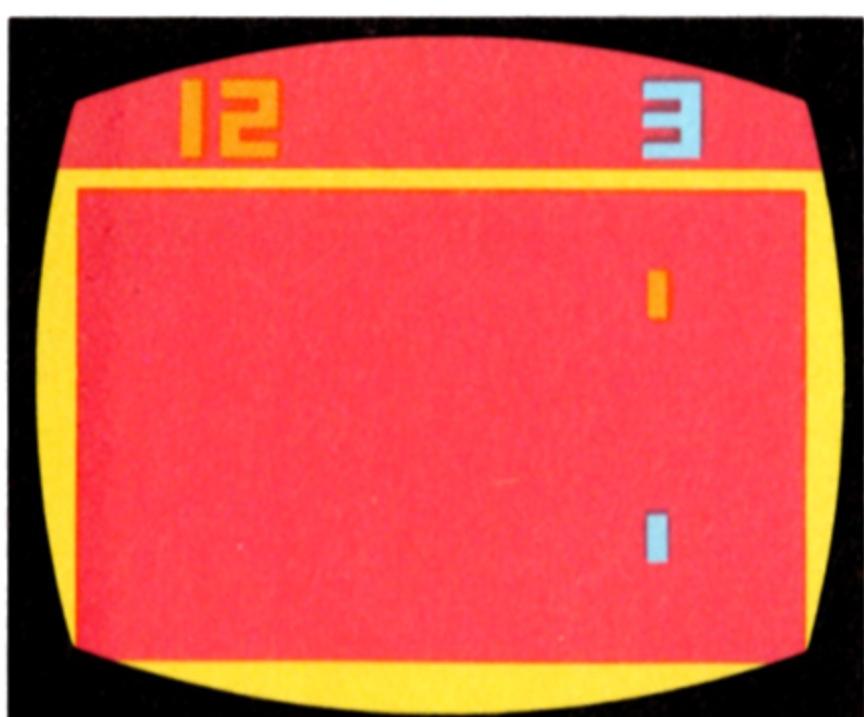
When your paddle is solid, it is your turn to hit the ball. After you successfully hit the ball, your paddle will start to blink. If you hit the ball out of turn (when your paddle is blinking), your opponent scores one point. You score one point

when your opponent misses the ball or hits it out of turn. The first player to reach 21 points wins the game.

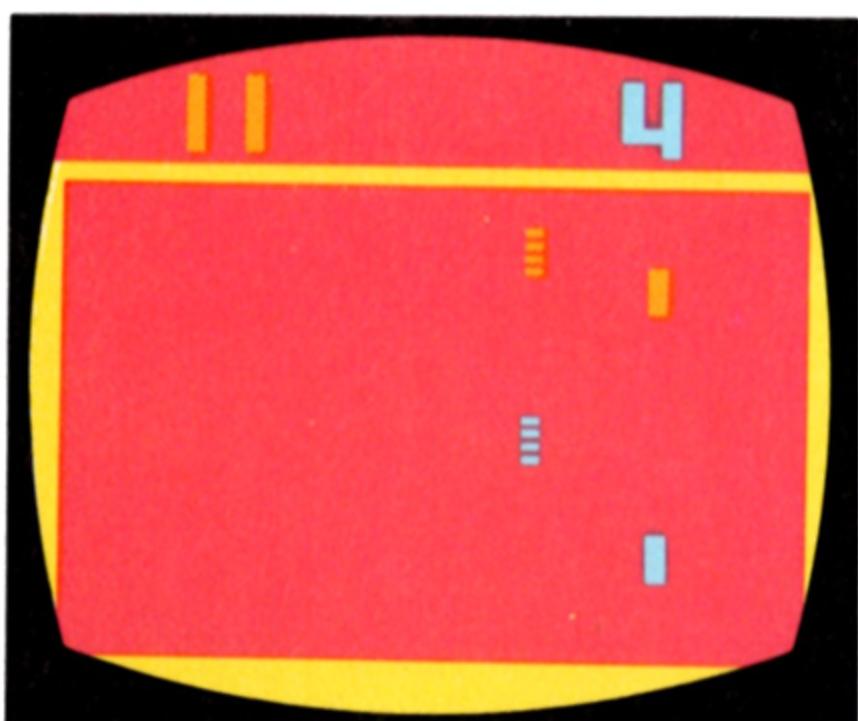
The last player or team to score serves the ball after waiting at least one second after the score is made. Either player can serve on a two-player team. Serve by pressing the red Controller button.

The second player on a two-player team will have a striped paddle and will play forward.

NOTE: In two-player games, use the left set of Controllers.



HANDBALL Playfield



HANDBALL II Playfield

HANDBALL (Two-Player Game)

Each player controls one paddle and competes for points.

HANDBALL II (Four-Player Game)

It's a doubles game of handball! Two players are on one team. Each player controls one paddle. Either player on one team can make the hit.

GAME NO.
NO. OF PLAYERS
SPEED
WHAMMY

Handball	Handball I		
35	36	37	38
2	2	4	4

VOLLEYBALL

Two or four players can play volleyball. The object? To successfully return the ball over the net in the center of the playfield.

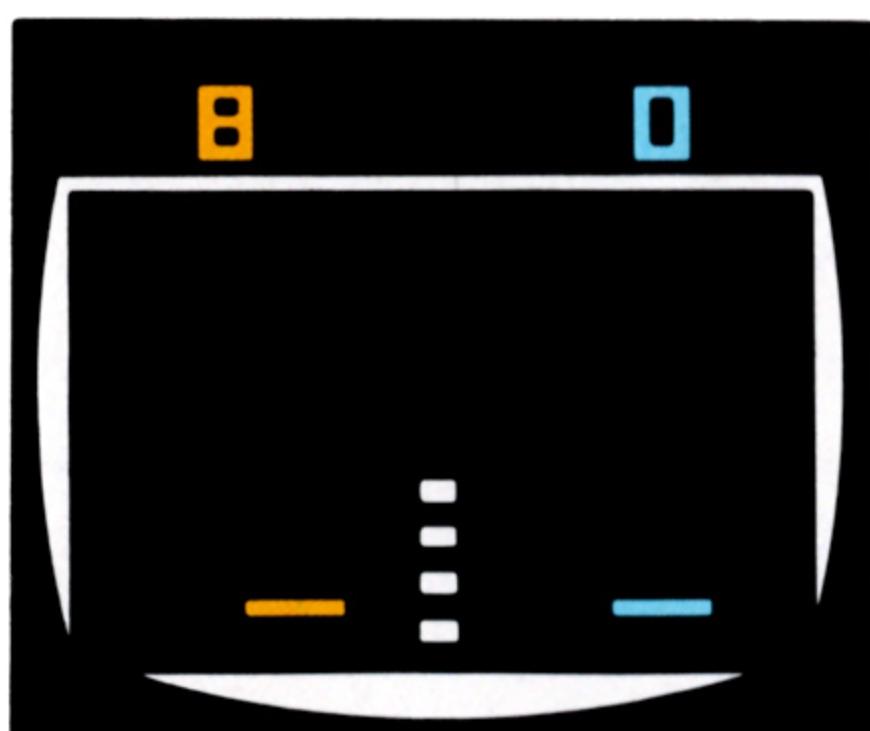
Each player controls one paddle which moves in a horizontal line at the bottom of the playfield. Paddles are color coordinated with the score at the top of the playfield. The right hand score refers to the right Controller player or team; the left number shows the left Controller player or team score.

A player or team scores one point when the opponent misses the ball

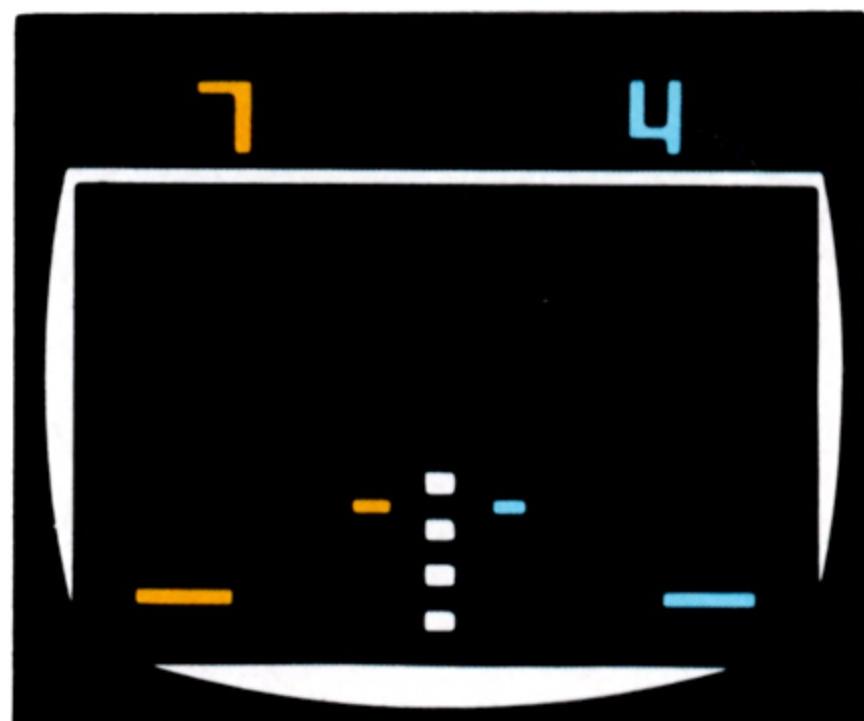
or hits it into the net. The first player or team to score 21 points wins the game.

During doubles games, the second player on each team will cover the upper portion of the playfield with a smaller paddle.

The last team to score serves the ball after waiting at least one second after the point is made. Either player can serve on a two-player team. Serve by pressing the red Controller button.



VOLLEYBALL Playfield



VOLLEYBALL 4 Playfield

VOLLEYBALL (Two-Player Game)

Two competing players each control one paddle and volley for points.

VOLLEYBALL 4 (Four-Player Game)

With two players on each team, you can set up and spike the ball.

GAME NO.
NO. OF PLAYERS
JUMP

Volleyball	Volleyball 4
39	40
2	4
4	4

BASKETBALL

Get ready to shoot baskets! Two or four players can play basketball. Each player controls one paddle that moves in a horizontal line across one half of the bottom playfield. Each player or team has a basket. The player on the left side of the playfield must shoot the balls at the basket on the right side of the playfield. The right side player shoots at the left basket.

Paddles are color coordinated with the score at the top of the playfield.

A player or team scores one point when the ball goes through the basket. The first player to score 21 points wins the game.

The team who scores the last point inbounds the ball onto the field by pressing the red Controller button after waiting at least one second after the last point is made. Either player on a two-player team can put the ball into play.

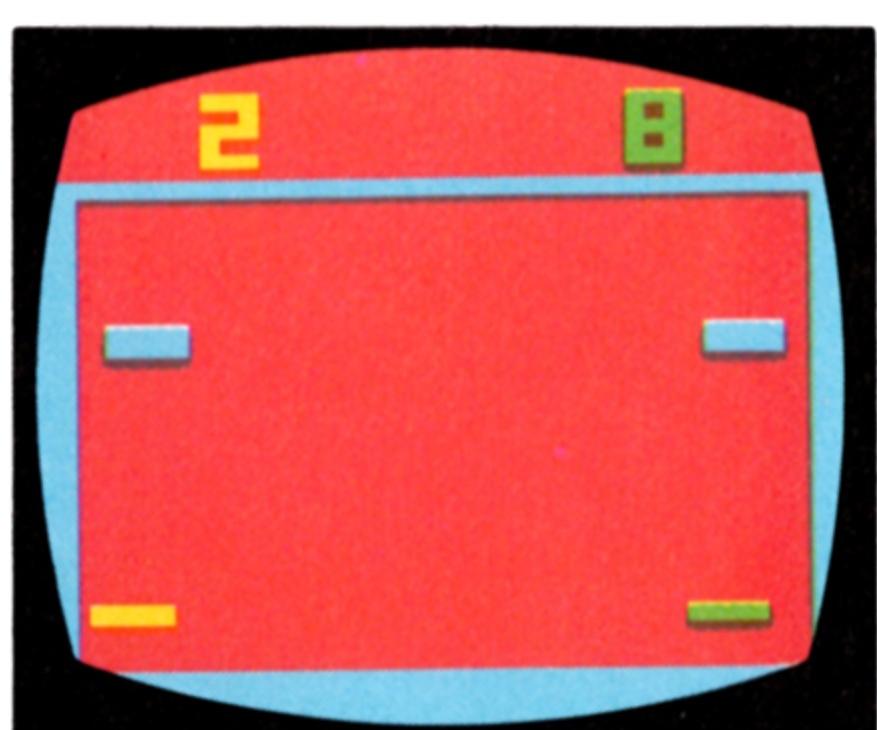
Where you dribble the ball on your paddle determines the direction the ball will travel. For example, dribble the ball off the right side of your paddle and the ball will shoot to the right.

NOTE: Be careful not to shoot the ball into your opponent's basket on your side of the court.

The second player on a two-player team will control a small paddle located higher on the playfield.

The paddles are color coordinated with the scores at the top of the playfield. The right hand score refers to the right Controller player or team; the left number shows the left Controller player or team score.

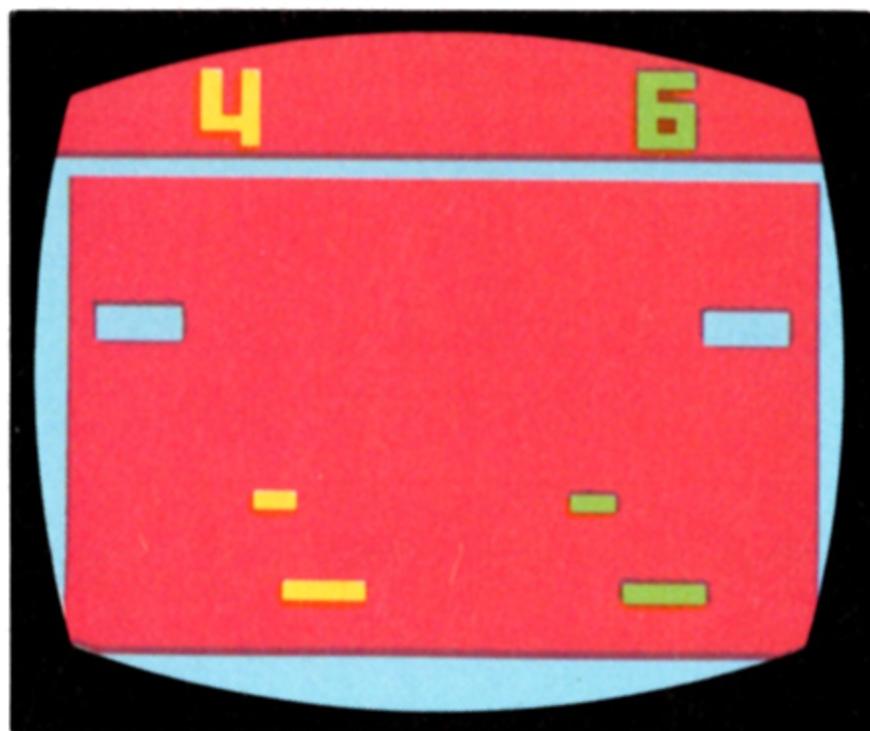
NOTE: In two-player games, use the left set of Controllers.



BASKETBALL Playfield

BASKETBALL (Two-Player Game)

Using the paddles, each player tries to make shots and score. The first player to score 21 points wins the game.



BASKETBALL 4 (Four-Player Game)

Two players are on each team. Each team tries to make shots and score. The first team to reach 21 points wins the game.

BASKETBALL 4 Playfield

GAME NO.	NO. OF PLAYERS	WHAMMY	CATCH	JUMP
----------	----------------	--------	-------	------

		Basket ball		Basket ball 4			
43	44	45	46	47	48	49	50
2	2	2	2	4	4	4	4

VIDEO OLYMPICS™

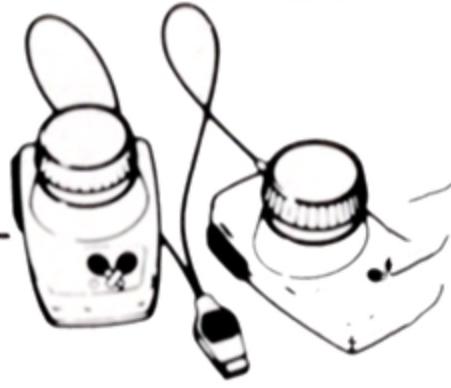
		PONG®				SUPER PONG®				SOCCER				FOOT PONG™									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
GAME NUMBER	1	1	2	2	4	4	4	4	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
NUMBER OF PLAYERS	SPEED-UP	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
NUMBER OF PLAYERS	WHAMMY™	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
NUMBER OF PLAYERS	CATCH™	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
NUMBER OF PLAYERS	JUMP	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2

		HOCKEY				QUADRA PONG®				VOLLEYBALL				BASKETBALL															
		23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
GAME NUMBER	SPEED-UP	2	2	2	2	2	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
NUMBER OF PLAYERS	WHAMMY™	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
NUMBER OF PLAYERS	CATCH™	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
NUMBER OF PLAYERS	JUMP	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	

50 JEUX VIDEO

VIDEO OLYMPICS™

UTILISATION DE LA COMMANDE



Avec Cette cassette ATARI utilisez les commandes à molette. Assurez vous que les commandes sont bien branchées aux prises du Video Computer System. Reportez-vous au mode d'emploi du Video Computer System pour plus de détails. Pour une partie à quatre joueurs, une autre paire de commandes vous sera nécessaire. Les commandes sont disponibles au distributeur ATARI. Pour une partie à deux joueurs branchez les commandes à la prise gauche de votre pupitre.

NB: Pour protéger les éléments électroniques de votre Video Computer System et pour prolonger sa durée de vie, n'oubliez jamais d'éteindre l'appareil lorsque vous introduisez ou retirez une cassette.

Tournez le bouton pour déplacer les raquettes. Appuyez sur le bouton rouge de commande pour effectuer une volée, pour donner de l'effet (WHAMMY), pour bloquer la balle ou faire sauter la raquette selon le jeu que vous jouez. Certains jeux vous proposent une possibilité particulière à utiliser en compétition. Vous déclenchez ces possibilités en appuyant sur le bouton rouge de commande.

EFFET (WHAMMY)—Appuyez sur le bouton rouge de commande au moment où la balle entre en contact avec la raquette. La balle continuera avec cette trajectoire sur

votre retour, tant que vous appuyez sur le bouton rouge de commande, et jusqu'à ce que votre adversaire retourne le coup.

SAISIE (CATCH)—Appuyez sur le bouton rouge de commande au moment où la balle entre en contact avec la raquette, et la balle collera à cette dernière. Utilisez le temps ainsi gagné pour préparer votre stratégie, orienter votre coup ou passer la balle à une autre raquette de votre équipe. Mais déplacez-vous lentement et soigneusement. La balle s'échappera de la raquette si vous faites des mouvements brusques ou rapides.

Saut—Dans certains jeux, faites sauter la raquette pour attraper ou frapper la balle. Appuyez simplement sur le bouton rouge de commande et votre raquette bondira du bas jusqu'au milieu du terrain. Bien activer cette faculté avant que la balle ne traverse la ligne centrale du terrain, car sinon la balle va traverser la raquette au lieu de rebondir sur elle.

NB: Pour voir quelles possibilités particulières sont offertes par chacun des jeux, regardez le tableau à la fin de la description de chaque jeu.

DIFFICULTE

Quand vous faites passer le sélecteur de difficulté de la posi-

tion B à la position A, la dimension de votre raquette est réduite de moitié.

PONG®

Le jeu de Pong est très semblable au tennis. En se servant de la commande, chaque joueur attrape la balle en déplaçant les raquettes sur l'écran. Les raquettes ne se déplacent que verticalement sur l'écran.

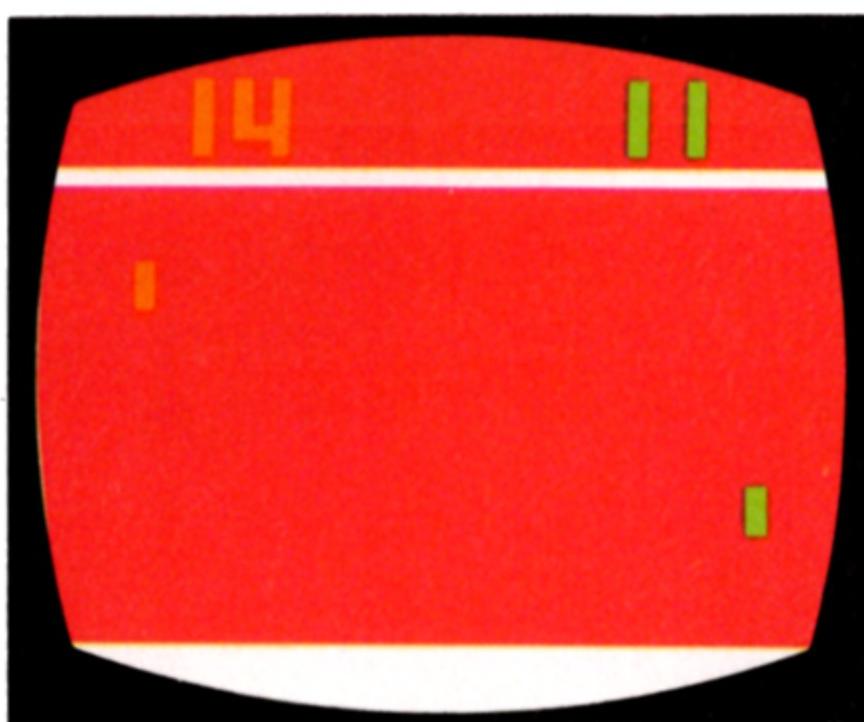
Quand un joueur commande plus d'une raquette, toutes les raquettes qu'il contrôle se déplacent à l'unisson. S'il y a deux joueurs dans une même équipe, la raquette du deuxième joueur sera hanchurée. La couleur des raquettes d'une équipe est coordonnée avec celle de la marque apparaissant en haut de l'écran. La marque de droite correspond au joueur ou à l'équipe utilisant la commande de droite, la marque de gauche au joueur ou à l'équipe utilisant la commande de gauche.

Un joueur ou une équipe marque un point quand l'adversaire envoie

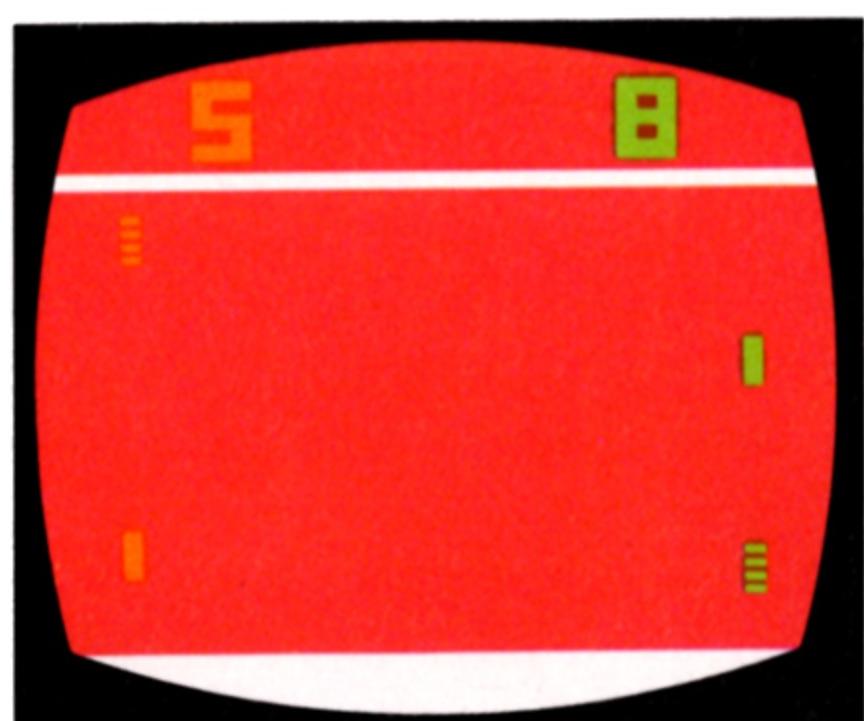
la balle hors des limites ou manque la balle. Le premier joueur ou la première équipe qui marque 21 points gagne la partie.

Le joueur ou l'équipe qui a marqué le dernier point a le service. Pour servir, appuyez sur le bouton rouge de commande après une attente d'au moins une seconde après la marque du dernier point. Si une équipe comprend deux joueurs, chacun de ceux-ci peut effectuer le service. Dans le Robot Pong, c'est toujours l'ordinateur qui envoie la balle de service vers le joueur qui a perdu le point.

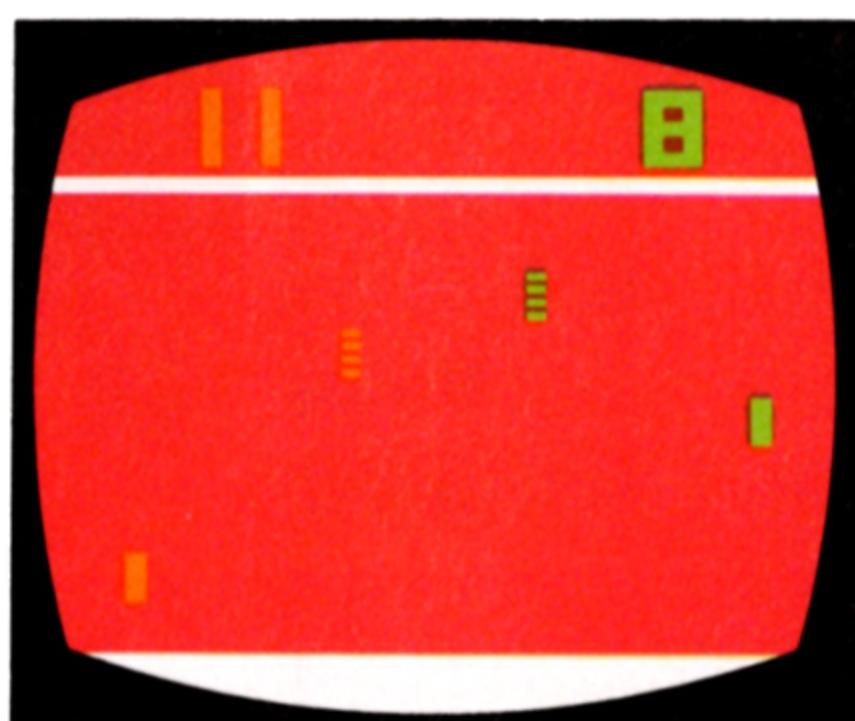
NB: Dans les jeux à deux joueurs, connectez votre commande standard du côté gauche du pupitre. Chaque joueur disposera d'une raquette pleine sur l'écran.



terrain de jeu PONG®



terrain de jeu PONG® 4



terrain de jeu PONG® 4-1

Robot Pong®

(Jeu à un seul joueur)

Un joueur contrôle la raquette de droite, et s'oppose à la raquette de gauche contrôlée par l'ordinateur.

Pong

(Jeu à deux joueurs)

Deux joueurs contrôlent chacun une raquette.

Pong® 4

(Jeu à quatre joueurs)

C'est un jeu de Pong en double, avec deux joueurs par équipe. Chaque joueur contrôle une raquette. Essayez de vous partager le terrain avec votre partenaire. Vous couvrez la moitié supérieure de l'écran, tandis qu'il contrôle la moitié inférieure.

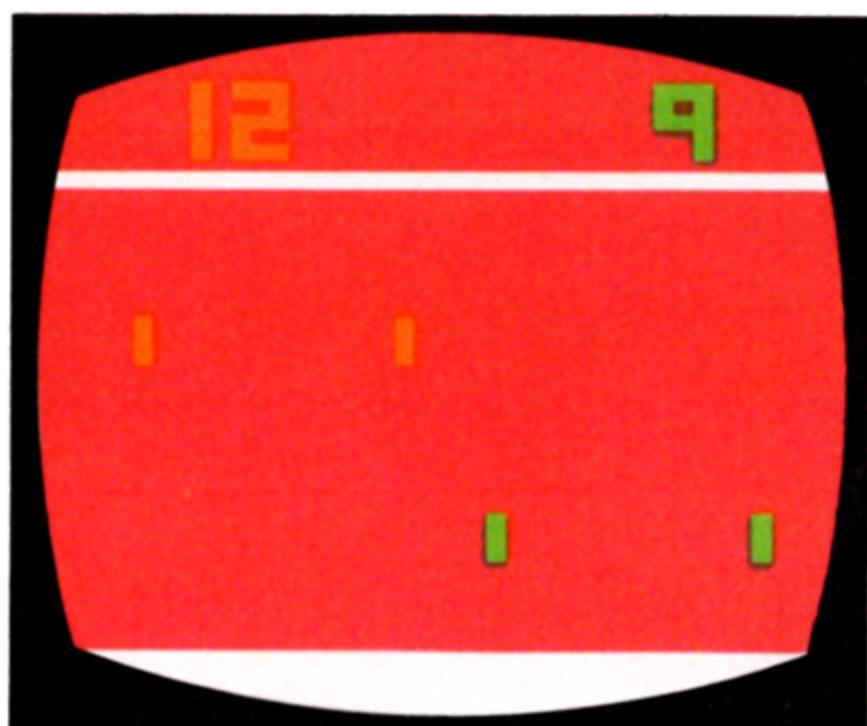
Pong® 4.1

(Jeu à quatre joueurs)

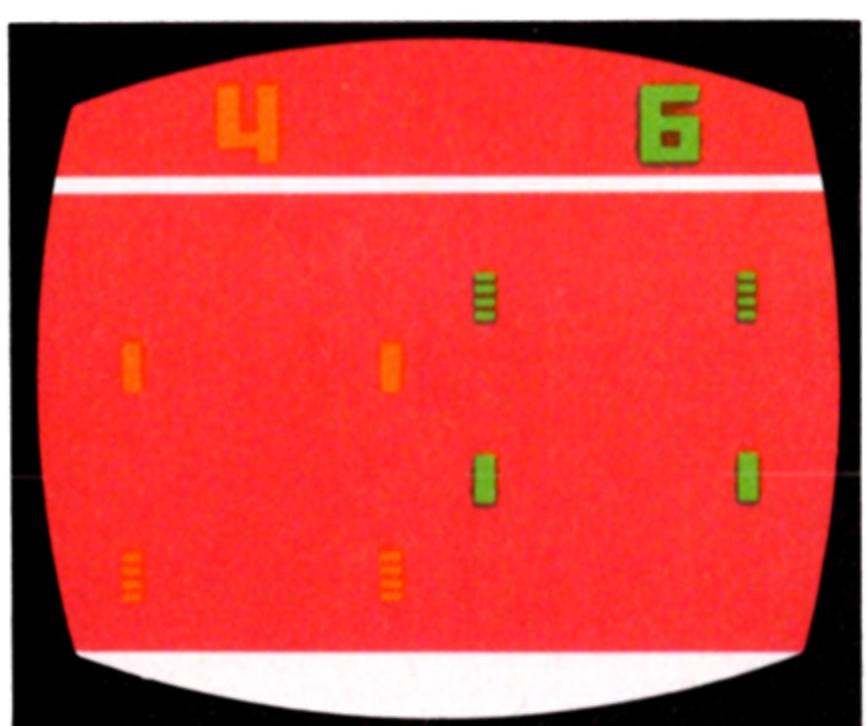
Quatre joueurs peuvent jouer à ce jeu, aussi simple que le tennis en double. Deux joueurs jouent en équipe. Un joueur par équipe contrôle la raquette près du filet, l'autre celle du fond du court.

Numéro de jeu	Pong	Pong 4	Pong 4.1
Nombre de joueurs	1	2	4
Volée	1	2	2
Effet (Whammy)	1	4	4

Pong	Pong 4	Pong 4.1
1	2	4
1	2	2
1	4	4



terrain de jeu SUPER PONG®



terrain de jeu SUPER PONG® 4

Super Pong® (Jeu à deux joueurs)

Chaque joueur contrôle deux raquettes. Les deux joueurs opposés se battent pour la marque.

Super Pong® 4 (Jeu à quatre joueurs)

C'est un jeu de Super Pong en double! Il y a deux joueurs par équipe, et chaque joueur contrôle deux raquettes.

Numéro du jeu	Nombre de joueurs	Volée	Effet (Whammy)
9	10	11	12
2	2	4	4
Blue	White	Blue	Red

Super Pong	Super Pong 4
9	10
2	4
Blue	Red

FOOTBALL

Préparez-vous à shooter cette balle dans les buts. Chaque joueur se sert d'une commande manuelle pour déplacer les footballeurs sur le terrain. Quand vous tournez le bouton de votre commande tous vos footballeurs se déplacent ensemble.

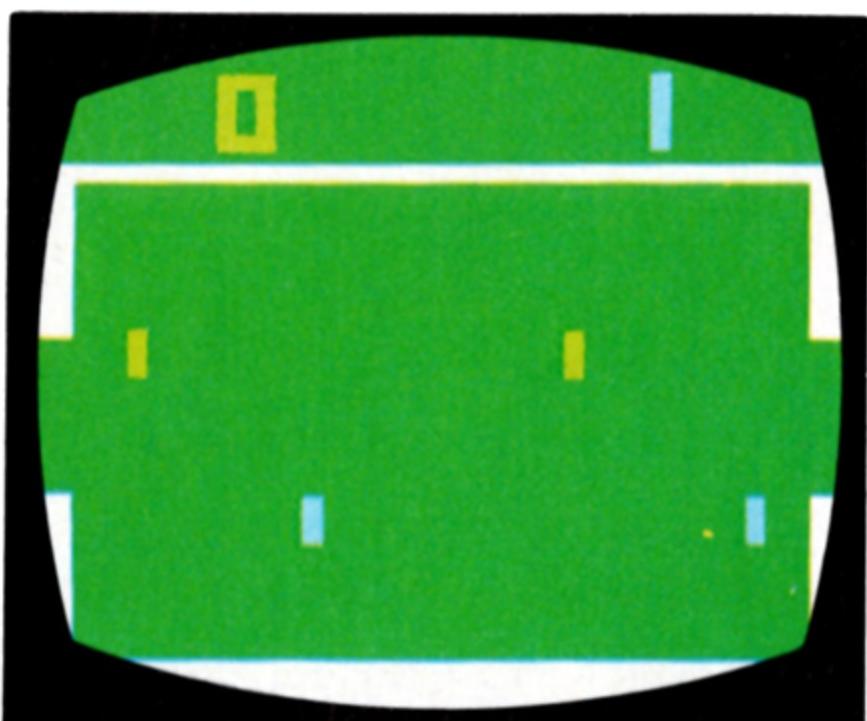
Un joueur ou une équipe marque

un point quand la balle rentre dans les buts de l'autre. Le premier joueur ou la première équipe qui marque 21 points gagne la partie.

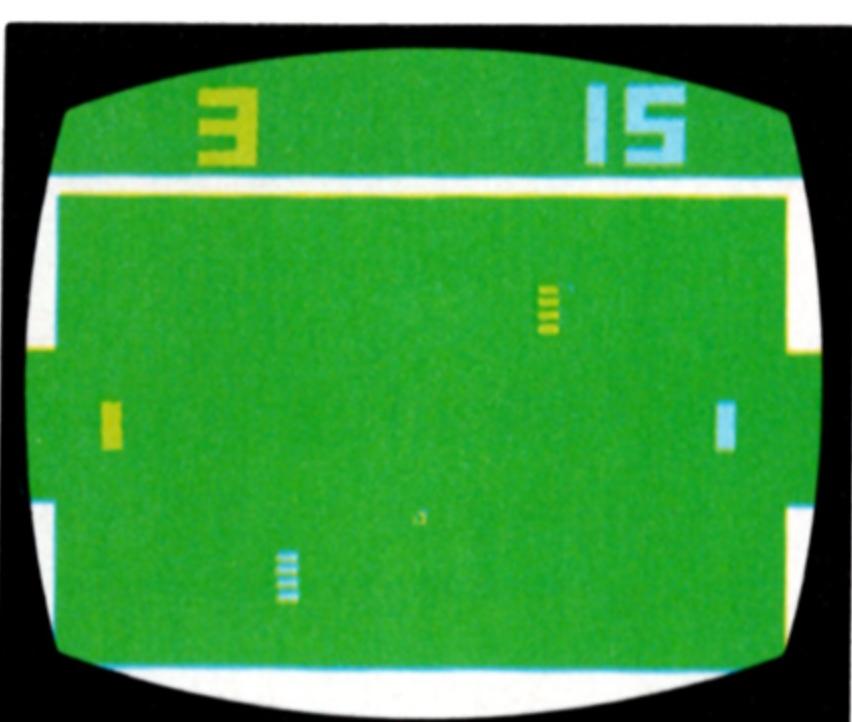
La couleur des footballeurs de chaque équipe est coordonnée avec celle de la marque en haut de l'écran. La marque de droite correspond au joueur ou à l'équipe

utilisant la commande de droit, la marque de gauche au joueur ou à l'équipe de gauche. S'il y a deux joueurs dans une équipe, le footballeur du deuxième joueur est hachuré.

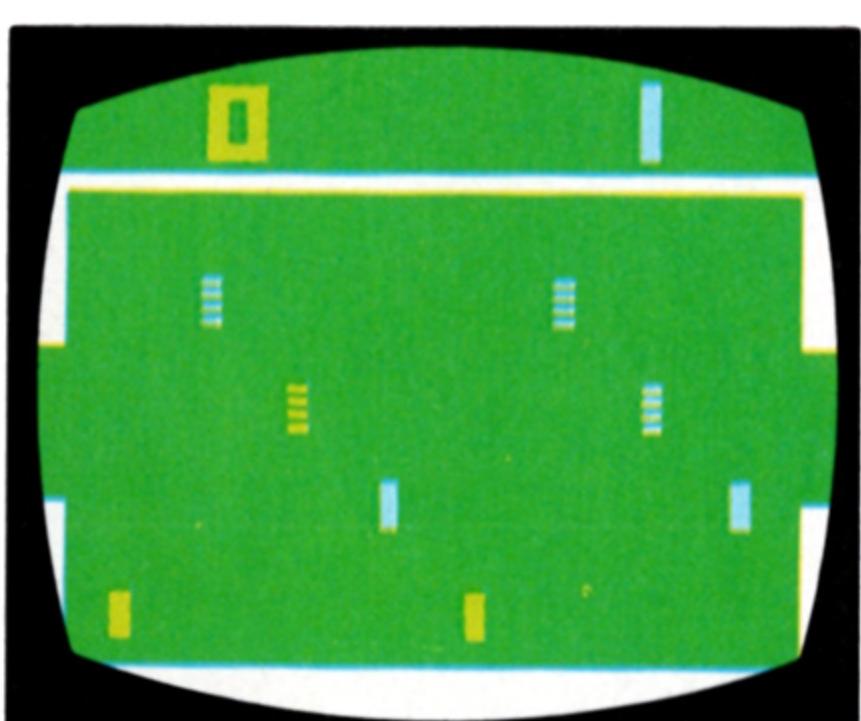
La dernière équipe qui a marqué un point remet la balle en jeu, en appuyant sur le bouton rouge de



terrain de jeu FOOTBALL



terrain de jeu FOOTBALL 4-I



terrain de jeu FOOTBALL 4-II

commande, après une attente d'au moins une seconde après la marque du dernier point. Si une équipe comprend deux joueurs, chacun de ceux-ci peut effectuer la remise en jeu.

NB: Dans les jeux à deux joueurs, servez-vous des commandes de gauche.

Football (Jeu à deux joueurs)

Les deux adversaires contrôlent chacun un footballeur.

Football 4.1 (Jeu à quatre joueurs)

Doublez le plaisir de votre partie de football en jouant en double. Deux joueurs par équipe, chaque joueur contrôle un footballeur.

Football 4.II (Jeu à quatre joueurs)

Deux joueurs constituent une équipe. Chaque joueur contrôle deux footballeurs.

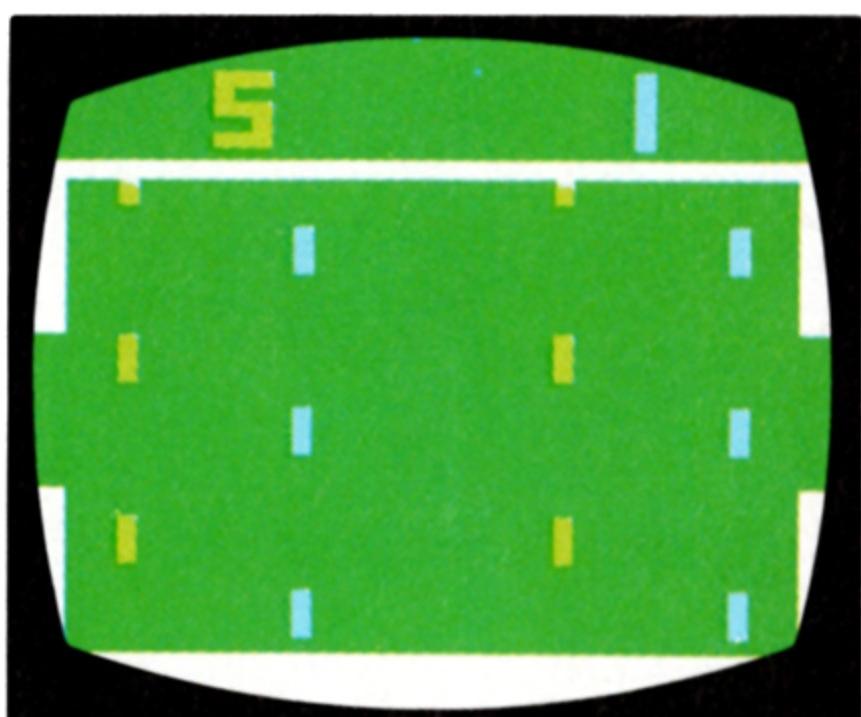
Numéro du jeu	Soccer	Soccer 4.1	Soccer 4.II			
Nombre de joueurs	13	14	15	16	17	18
Volée	2	2	4	4	4	4
Effet (Whammy)						
Saisie (Catch)						

	Soccer	Soccer 4.1	Soccer 4.II			
	13	14	15	16	17	18
	2	2	4	4	4	4

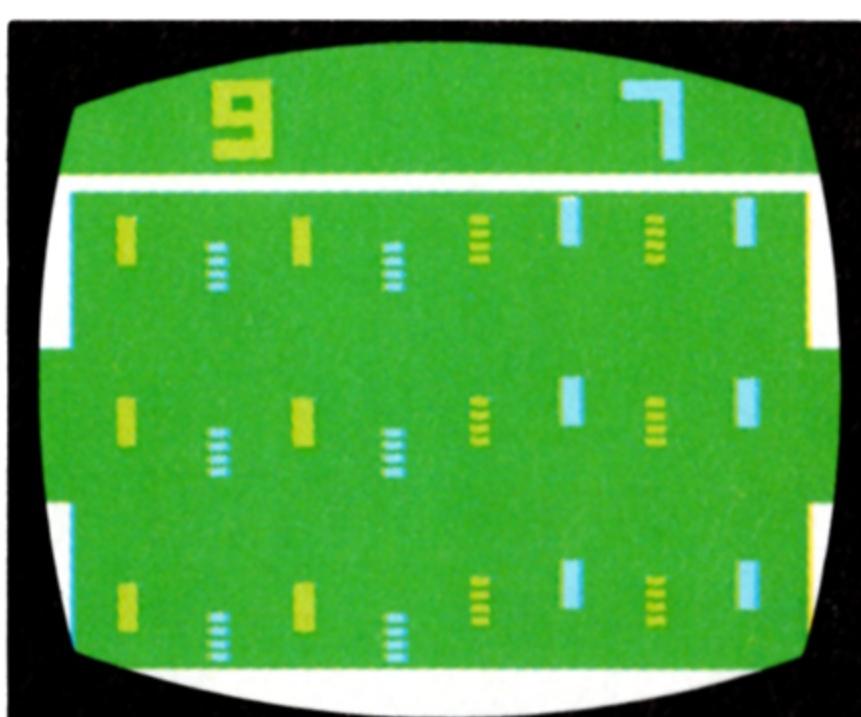
FOOZPONG™

Chaque joueur ou équipe contrôle deux rangées de raquettes qui se déplacent simultanément. L'objectif? Envoyez la balle dans les buts. Un joueur ou une équipe marque un point pour chaque but. Le premier joueur ou la première équipe qui marque 21 points gagne la partie.

Si deux joueurs font partie d'une équipe, la raquette du deuxième joueur est hachurée. La couleur des raquettes d'une équipe est coordonnée avec celle de la marque apparaissant en haut de l'écran. La marque de droite correspond au joueur ou à l'équipe utilisant la commande de droite, la marque de gauche au joueur ou à l'équipe de gauche.



terrain de jeu FOOZPONG™



terrain de jeu FOOZPONG 4™

Le dernier joueur ou la dernière équipe qui a marqué un point a le service. Pour servir, appuyez sur le bouton rouge de commande après une attente d'au moins une seconde après la marque du dernier point.

Notez que le mouvement vertical de chaque rangée est limité. Chaque raquette ne peut se déplacer que sur la moitié de l'écran. Il y a quatre raquettes par rangée, mais trois raquettes seulement sont présentes en même temps sur l'écran.

NB: Pour les jeux de deux joueurs, utilisez les commandes de gauche.

Foozpong™ (Jeu à deux joueurs)

Les deux adversaires contrôlent chacun deux rangées de raquettes.

Foozpong™ 4 (Jeu à quatre joueurs)

Un jeu de Foozpong en double! Deux joueurs constituent une équipe, et chaque joueur contrôle deux rangées de raquettes.

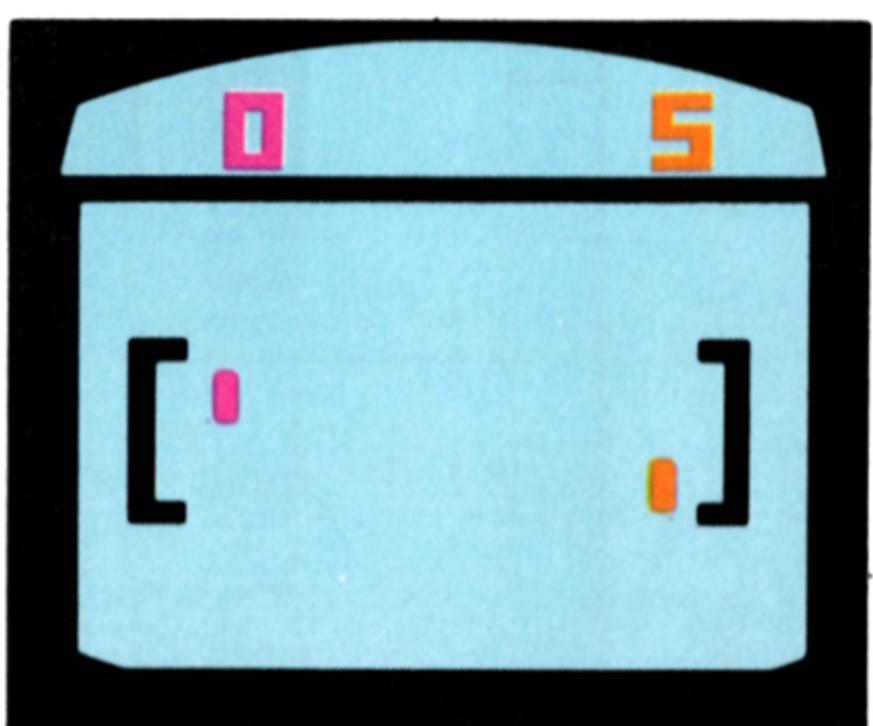
Numéro du jeu	Nombre de joueurs	Volée	Saisie (catch)
19 20 21 22	2 2 4 4		

Foozpong	Foozpong 4
19 20 21 22	2 2 4 4

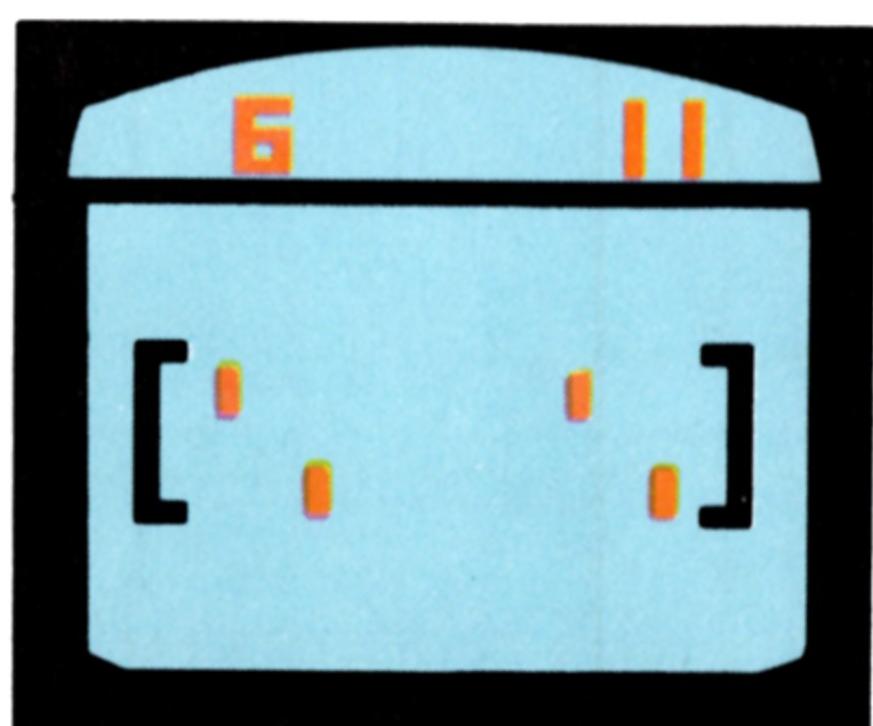
HOCKEY

Le jeu de hockey comporte des variantes selon le nombre de cannes de hockey que vous contrôlez, le terrain et les possibilités telles que la volée, l'effet (Whammy) ou la saisie (Catch). Un joueur ou une équipe marque un point pour chaque but. Le premier joueur ou la première équipe qui marque 21 points gagne la partie.

Les cannes ne se déplacent que verticalement sur l'écran. Quand un joueur contrôle plus d'une canne, toutes les cannes se déplacent ensemble. La couleur des cannes de hockey d'un joueur ou d'une équipe est coordonnée avec celle de la marque apparaissant en haut de l'écran.



terrain de jeu HOCKEY I



terrain de jeu HOCKEY II

La marque de droite correspond au joueur ou à l'équipe utilisant la commande de droite, la marque de gauche au joueur ou à l'équipe de gauche.

S'il y a deux joueurs dans une équipe, la canne du deuxième joueur est hachurée. Le dernier joueur ou la dernière équipe à marquer un point remet le palet en jeu, en appuyant sur le bouton rouge de commande, après une attente d'au moins une seconde après la marque du dernier point. Si une équipe comprend deux joueurs, chacun de ceux-ci peut effectuer la remise en jeu.

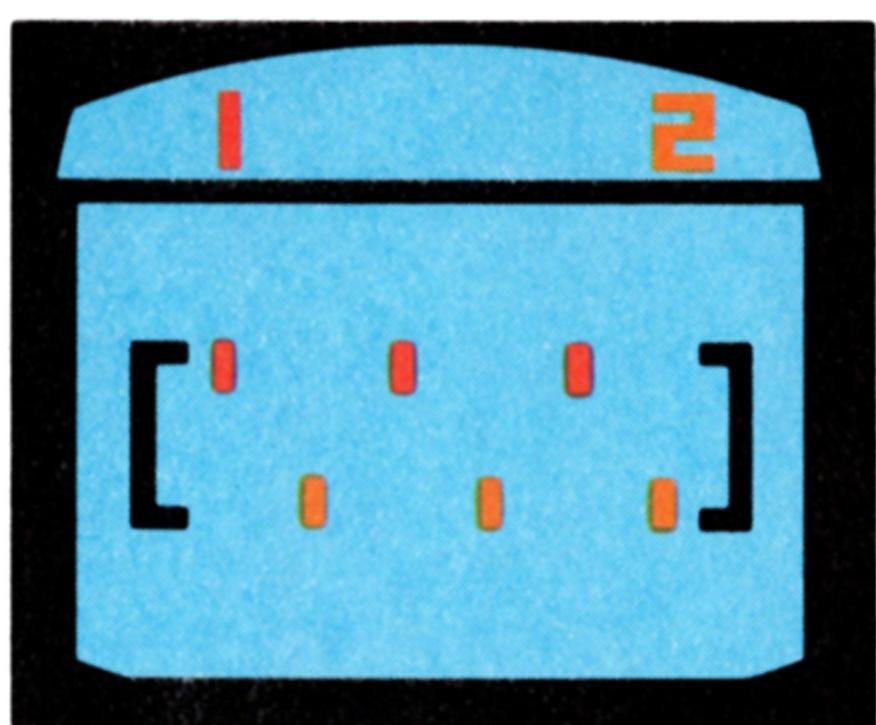
NB: pour les jeux de deux joueurs, utilisez les commandes de gauche.

Hockey I (Jeu à deux joueurs)

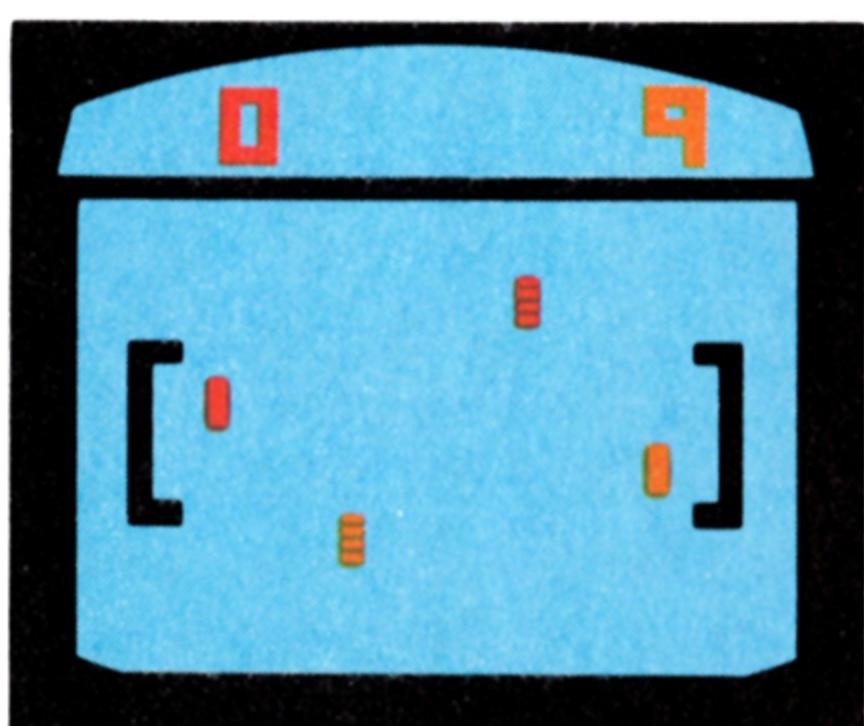
Chaque joueur contrôle une canne et essaie d'envoyer le palet dans les buts.

Hockey II (Jeu à deux joueurs)

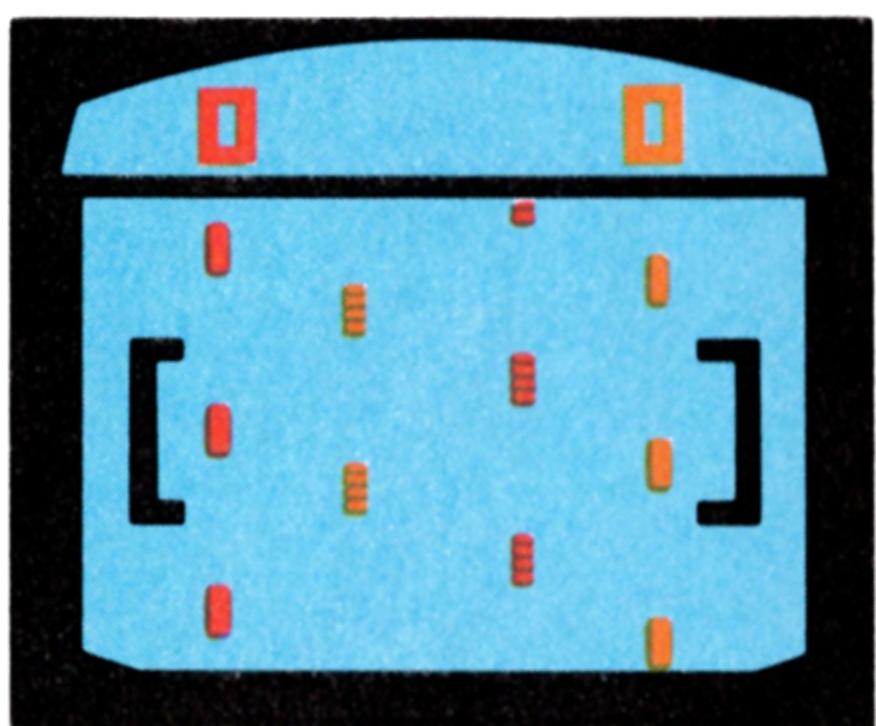
Les deux joueurs opposés contrôlent chacun deux cannes de hockey. Shootez avec la canne-avant, et défendez vos buts avec la deuxième canne.



terrain de jeu HOCKEY III



terrain de jeu HOCKEY 4-1



terrain de jeu HOCKEY 4-II

Hockey III

(Jeu à deux joueurs)

Chaque joueur contrôle trois cannes dans ce jeu de hockey. Les deux joueurs tentent de marquer des points avec une canne protégeant les buts et deux cannes couvrant tout le terrain.

Hockey 4-1

Quatre, 4

Quatre joueurs patinent sur le terrain glacé pour marquer des buts. Chaque équipe comprend deux joueurs: un avant et un goal. Chaque joueur contrôle une canne.

HOCKEY 4-II

(Jeu à quatre joueurs)

Doublez le plaisir des parties de Hockey avec deux joueurs par équipe. Chaque joueur contrôle une rangée de cannes de hockey au moyen de la commande manuelle. Une canne peut se déplacer sur la moitié de l'écran. Il y a quatre cannes par rangée, mais trois cannes seulement sont présentes en même temps sur l'écran.

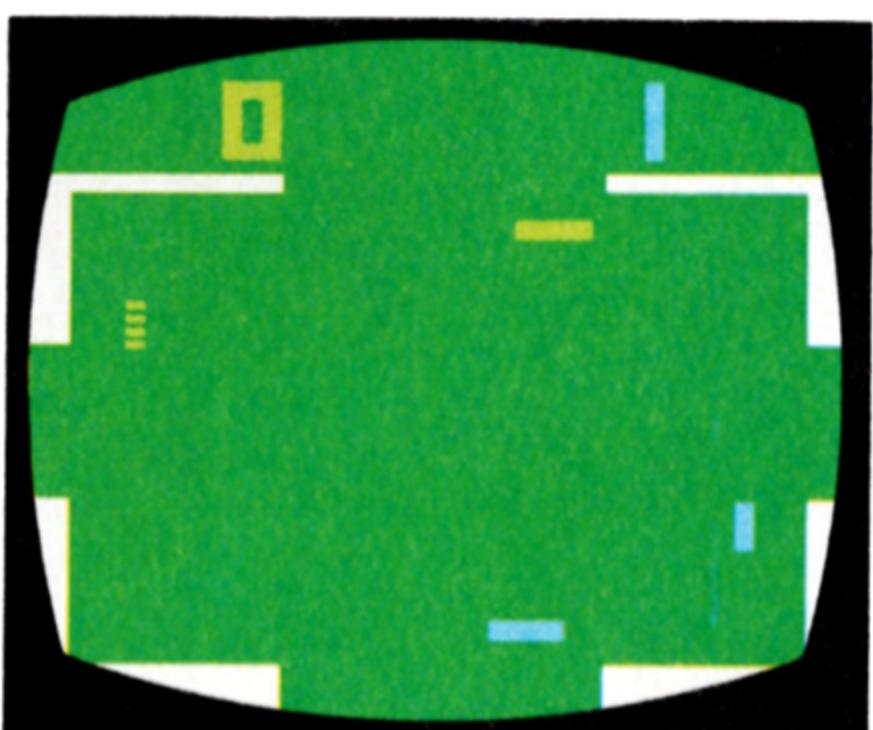
Numéro du jeu
Nombre de joueurs
Volée
Effet (Whammy)
Saisie (Catch)

QUADRAPONG®

Le roi des jeux de Pong! Quatre joueurs participent à ce jeu de Pong. Deux joueurs font équipe. Chaque joueur contrôle une raquette.

La couleur des raquettes d'une équipe est coordonnée avec celle de la marque apparaissant en haut de l'écran. La marque de droite correspond au joueur ou à l'équipe utilisant la commande de droite, la marque de gauche au joueur ou à l'équipe de gauche.

Le déplacement de la raquette de chaque joueur est limité à un côté du rectangle comportant des buts. Chaque raquette garde ses buts.



terrain de jeu QUADRAPONG®

Pour marquer un point, un joueur doit envoyer la balle dans un des buts gardés par l'équipe adverse. (Faites attention à ne pas envoyer la balle dans les buts de votre coéquipier!). La première équipe qui marque 21 points gagne la partie.

La dernière équipe qui a marqué un point peut servir en appuyant sur le bouton rouge de commande, après avoir attendu au moins une seconde après la marque du dernier point. Chaque joueur d'une équipe peut effectuer la remise en jeu.

QUADRAPONG® (Jeu de quatre joueurs)

Chaque joueur contrôle sa raquette avec une commande manuelle et tente de marquer des buts. La première équipe qui marque 21 buts gagne la partie.

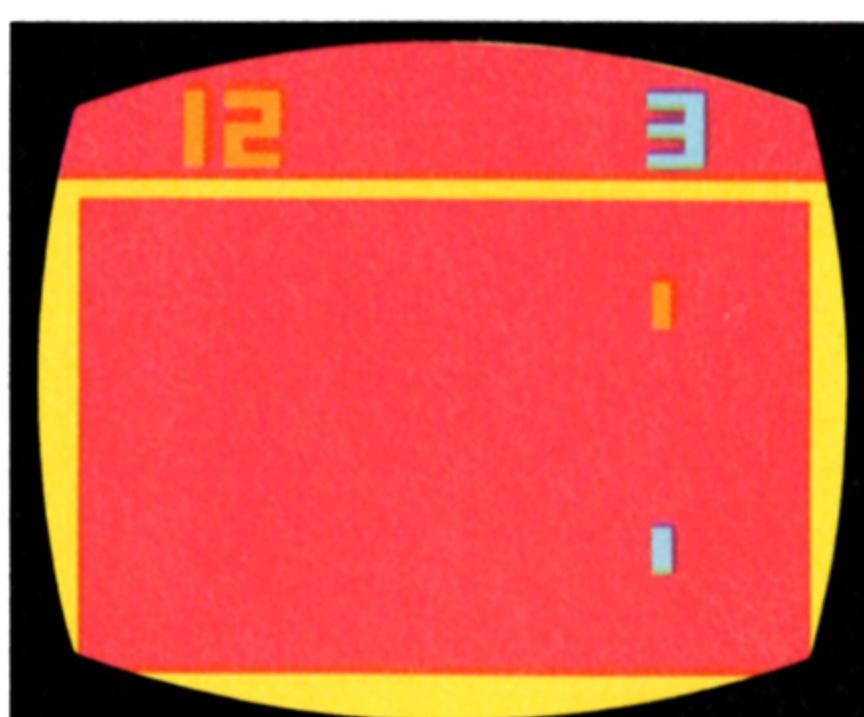
Numéro du jeu
Nombre de joueurs
Volée
Saisie (Catch)

Quadraball	
33	34
4	4
Blue	
	Orange

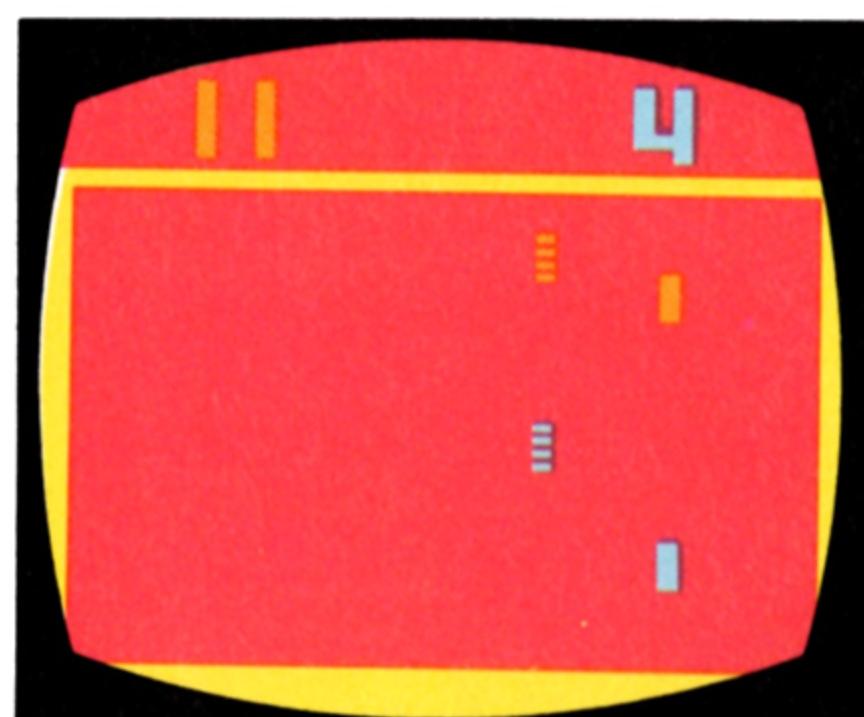
HANDBALL

Jouez au handball comme vous le feriez dans un jeu normal. Deux ou quatre joueurs contrôlent chacun une raquette. Les raquettes sont placées du même côté de l'écran, et leurs couleurs sont coordonnées avec les marques affichées en haut de l'écran.

La marque de droite correspond au joueur ou à l'équipe utilisant la commande de droite, la marque de gauche au joueur ou à l'équipe utilisant la commande de gauche. Quand votre raquette est pleine, c'est à votre tour de frapper la balle. Si vous réussissez à attraper la balle, votre raquette commence à clignoter. Si vous attrapez la balle en dehors de votre tour (quand votre raquette clignote), votre adversaire marque un point.



terrain de jeu HANDBALL



terrain de jeu HANDBALL II

Vous marquez un point quand votre adversaire manque la balle ou l'attrape en dehors de son tour. Le premier joueur qui marque 21 points gagne la partie.

Le dernier joueur ou la dernière équipe qui a marqué un point remet la balle en jeu après avoir attendu au moins une seconde après la marque du dernier point. Dans une équipe de deux joueurs, chacun de ceux-ci peut servir en appuyant sur le bouton rouge de commande.

Le deuxième joueur d'une équipe a une raquette hachurée et joue en avant.

NB: Pour les jeux de deux joueurs, utilisez les commandes de gauche.

Handball (Jeu à deux joueurs)

Chaque joueur commande une raquette et cherche à marquer des points.

Handball II (Jeu à quatre joueurs)

C'est un jeu de handball en double! Deux joueurs constituent une équipe. Chaque joueur contrôle une raquette. Chaque joueur d'une équipe peut attraper la balle.

Handball	Handball			
Numéro du jeu	35	36	37	38
Nombre de joueurs	2	2	4	4
Volée				
Effet (Whammy)				

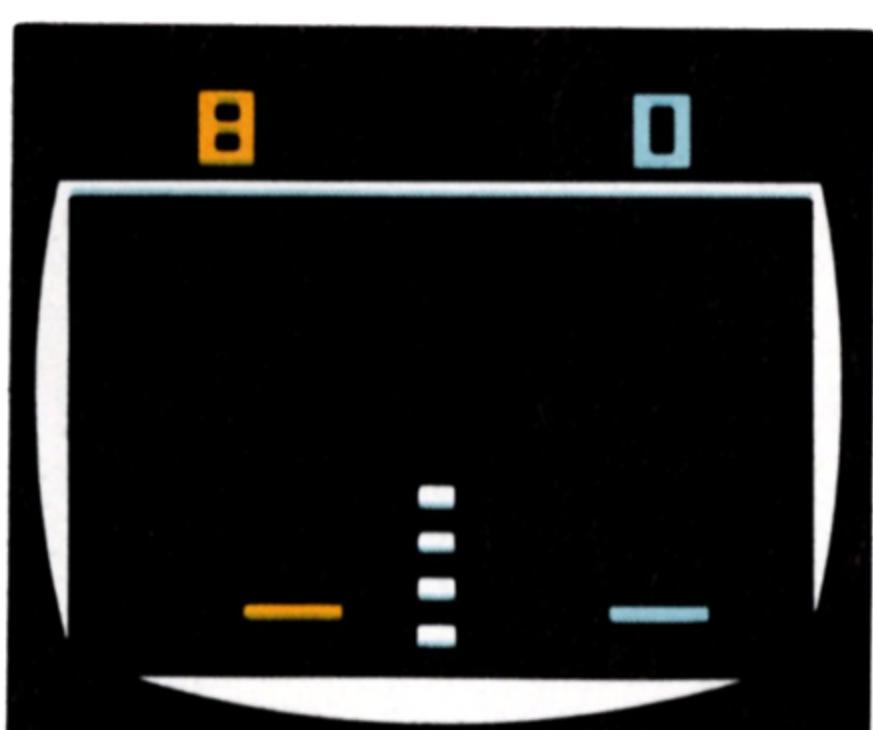
VOLLEYBALL

Deux ou quatre joueurs peuvent jouer au volleyball. L'objectif? Renvoyer la balle par-dessus le filet au milieu du terrain. Chaque joueur contrôle une raquette qui se déplace sur une ligne horizontale au bas de l'écran. Les couleurs des raquettes sont coordonnées avec celles des marques affichées en haut de l'écran. La marque de droite correspond au joueur ou à l'équipe utilisant la commande de droite, la marque de gauche au joueur ou à l'équipe utilisant la commande de gauche.

Un joueur ou une équipe marque un point quand son adversaire

manque la balle ou la lance dans le filet. Le premier joueur ou la première équipe qui marque 21 points gagne la partie.

Dans les parties en double, le deuxième joueur de l'équipe couvre la partie supérieure de l'écran avec une raquette plus petite. La dernière équipe qui a marqué un point sert la balle après avoir attendu au moins une seconde après la marque du dernier point. Dans une équipe de deux joueurs, chacun de ceux-ci peut effectuer en appuyant sur le bouton rouge de commande.



terrain de jeu VOLLEYBALL



terrain de jeu VOLLEYBALL 4

Volleyball (Jeu à deux joueurs)

Deux joueurs contrôlent chacun une raquette et se battent pour des points.

Volleyball 4 (Jeu à quatre joueurs)

Avec deux joueurs par équipe, vous pouvez contrôler et frapper la balle.

Numéro du jeu
Nombre de joueurs
Saut

Volleyball	Volleyball 4
39	40
2	4
41	42
4	4

BASKETBALL

Préparez-vous à marquer des paniers! Deux ou quatre joueurs peuvent jouer au basketball. Chaque joueur contrôle une raquette qui se déplace sur une ligne horizontale sur la moitié de la partie inférieure de l'écran. Chaque joueur ou équipe possède un panier. Le joueur placé du côté gauche de l'écran doit envoyer la balle dans le panier situé à droite, et le joueur placé à droite doit envoyer la balle dans le panier situé à gauche.

Les couleurs des raquettes sont coordonnées avec les couleurs des marques affichées en haut de l'écran.

Un joueur ou une équipe marque un point quand la balle traverse le panier. Le premier joueur qui marque 21 points gagne la partie. L'équipe qui a marqué le dernier point remet la balle en jeu en appuyant sur le bouton rouge de commande après avoir attendu au moins une seconde après la mar-

que du dernier point. Dans une équipe de deux joueurs, chacun de ceux-ci peut effectuer la remise en jeu. Par exemple, si vous frappez la balle par le côté droit de votre raquette, la balle partira vers la droite.

NB: Faites attention à ne pas envoyer la balle dans le panier de votre adversaire, de votre côté du terrain.

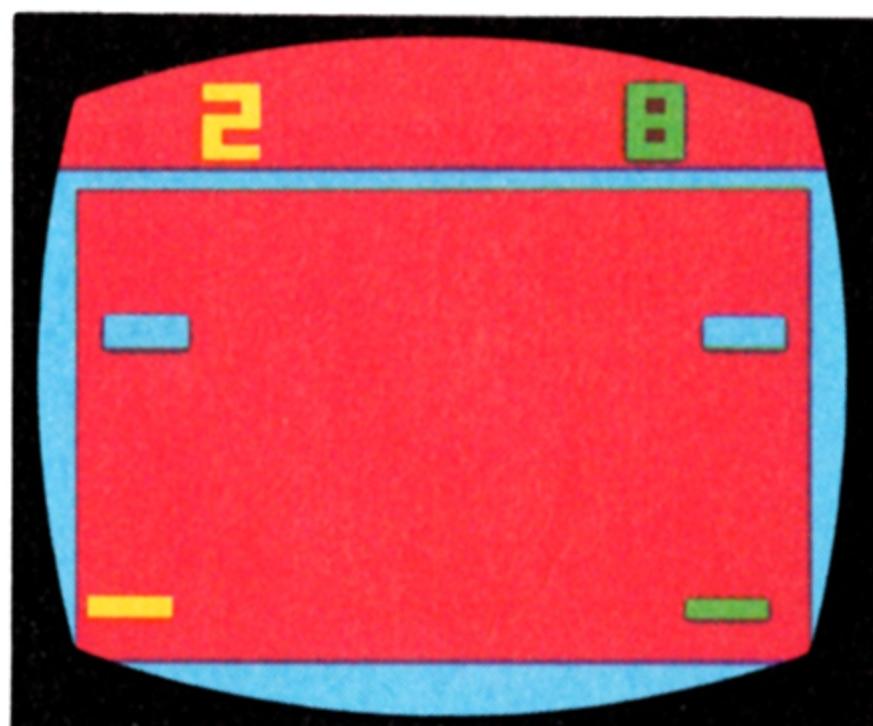
Le deuxième joueur d'une équipe contrôle une petite raquette, placée plus haut sur l'écran.

Les couleurs des raquettes sont coordonnées avec les couleurs des marques affichées en haut de l'écran. La marque de droite correspond au joueur ou à l'équipe utilisant la commande de droite, la marque de gauche au joueur ou à l'équipe utilisant la commande de gauche.

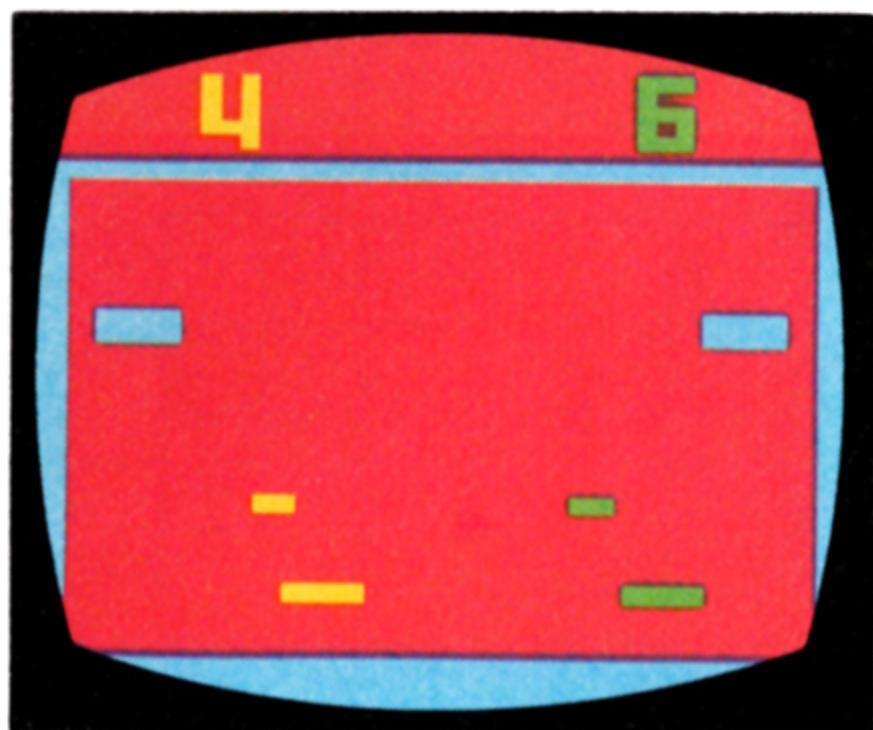
NB: Pour les jeux à deux joueurs, utilisez les commandes de gauche.

Basketball (Jeu à deux joueurs)

En se servant des raquettes, chaque joueur essaie de marquer des paniers et des points. Le premier joueur qui marque 21 points gagne la partie.



terrain de jeu BASKETBALL



Basketball 4 (Jeu à quatre joueurs)

Deux joueurs constituent une équipe. Chaque équipe essaie de marquer des paniers et des points. La première équipe qui marque 21 points gagne la partie.

terrain de jeu BASKETBALL 4

- Numéro du jeu**
- Nombre de joueurs**
- Effet (Whammy)**
- Saisie (Catch)**
- Saut**

		Basket ball		Basket ball 4					
		43	44	45	46	47	48	49	50
		2	2	2	2	4	4	4	4
			red				red		
					orange				orange
								green	
								green	

VIDEO OLYMPICS™

- Numéro du jeu
- Nombre de joueurs
- Volée
- Effet (Whammy)
- Saisie (Catch)
- Saut

Numéro du jeu
Nombrē de joueurs
Volée
Effet (Whammy)
Saisie (Catch)
Saut

50 TELE-SPIELE

VIDEO OLYMPICS™

STEUERUNGSFUNKTION



Mit diesem ATARI® Game Program™ benützen Sie die Standard-Drehsteuerungen (mit Tennisschlägeraufdruck). Überzeugen Sie sich, daß das jeweilige Steuerungskabel fest in der LINKEN STEUERUNGS-Buchse an der Rückwand Ihres ATARI® Video Computer Systems™ steckt. Für Spiele mit einem oder zwei Spielern stecken Sie die Steuerung in die LINKE STEUERUNGS-Buchse. Für Spiele mit drei und vier Spielern benötigen Sie einen zusätzlichen Satz Steuerungen.

HINWEIS: Schalten Sie vor dem Einschieben oder Herausnehmen eines ATARI® Game Programs™ den Konsolenschalter stets AUS. Dadurch schützen Sie die elektronischen Bestandteile und verlängern die Nutzlebensdauer Ihres ATARI® Video Computer Systems™.

Drehen Sie den Knopf, um die Schläger zu bewegen. Drücken Sie den roten Knopf, um Treffer zu beschleunigen, WHAMMY™ zu spielen, den Ball zu fangen (CATCH™) oder den Schläger springen zu lassen— je nach dem gewählten Spiel. Manche Spiele bieten zum Match besonders geeignete Spielmöglichkeiten. Sie können mit dem roten Knopf ausgeführt werden:

Schnelligkeit: Wenn Sie den Rückball beschleunigen wollen, drücken Sie den roten Knopf, sobald der Ball den Schläger berührt.

WHAMMY™ - Schärfere Winkel beim Zurückschlagen. Drücken Sie den roten Knopf, sobald der Ball den Schläger berührt. Der Winkel des Rückschlags bleibt solange bestehen, bis der rote Knopf gedrückt, oder der Schlag vom Gegner zurückgegeben wird.

CATCH™ - Drücken Sie den roten Knopf, während der Ball den Schläger trifft, und der Ball bleibt am Schläger haften. Nutzen Sie diese Zeit zur Strategieplanung, zum Zielen oder zur Weitergabe an einen Teamschläger. Jedoch sollten Sie behutsam vorgehen. Der Ball fliegt vom Schläger weg, wenn Ihre Bewegungen schnell oder plötzlich sind.

Springen - Lassen Sie den Schläger während gewisser Spiele springen, um den Ball zu treffen oder zu schmettern. Sie drücken nur den roten Knopf und der Schläger springt vom Boden des Spielfelds zur Mitte. Sie müssen jedoch mit der Springfunktion beginnen, bevor der Ball über die Mitte des Spielfelds fliegt; er geht sonst durch den Schläger hindurch, anstatt vom Schläger abzuprallen.

HINWEIS: Um mehr über die Möglichkeiten der einzelnen Spiele zu erfahren, lesen Sie in der Spielmatrix am Ende jeder Spielbeschreibung nach.

SCHWIERIGKEITSSCHALTER

Schieben Sie den Schwierigkeitsschalter von der Stellung "B" auf "A";

dadurch wird der Schläger um die Hälfte kleiner.

PONG®

Pong® wird ähnlich gespielt wie Tennis. Der Spieler schlägt den Ball hin und her, indem er mit der Steuerung die Schläger im Spielfeld bewegt.

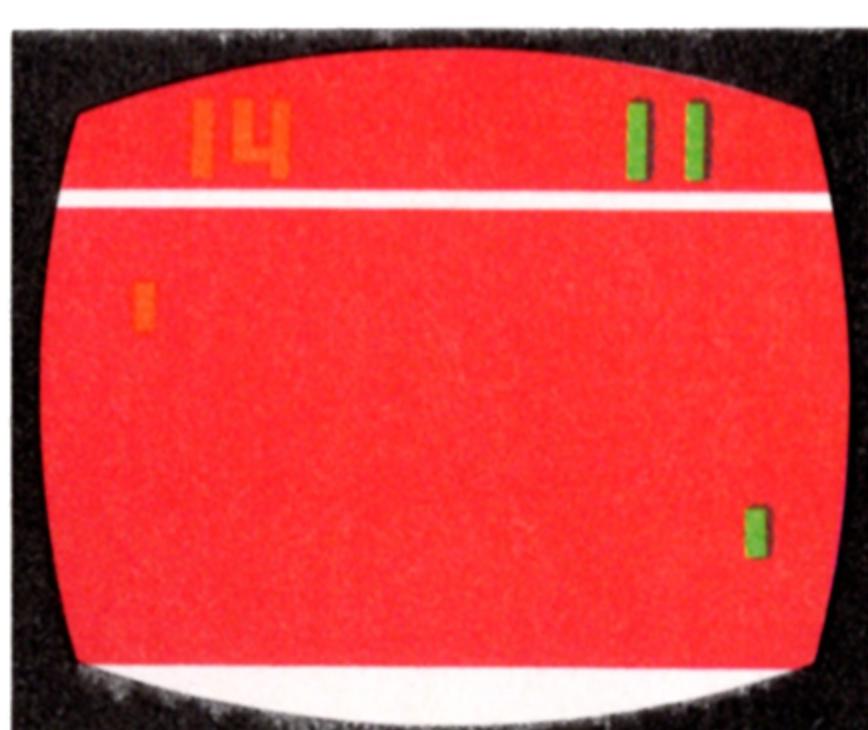
Die Schläger bewegen sich nur senkrecht. Kontrolliert ein Spieler mehr als einen Schläger, so bewegen sich alle Schläger in Einklang. Sind mehr als zwei Spieler in einem Team, ist der Schläger des zweiten Spielers gestreift. Die Schläger jedes Teams und die Gewinnpunkte im oberen Spielfeld sind farbengleich. Die Punkte rechts beziehen sich auf den rechten Spieler, oder das Team; die linke Zahl zeigt die Punkte des linken Spielers, oder des Teams.

Ein Spieler, oder Team gewinnt einen Punkt, wenn der Gegner den

Ball ins Aus schlägt, oder einen Ball verfehlt. Gewinner ist, wer zuerst 21 Punkte erzielt.

Der Spieler, oder das Team, das den vorhergehenden Punkt erzielt hat, gibt an. Sie geben an, indem Sie den roten Knopf drücken, jedoch mindestens eine Sekunde warten, nachdem der Punkt registriert wurde. Sind zwei Spieler in einem Team, kann jeder von beiden angeben. Im Robot Pong® Spiel macht stets der Computer die Angabe; er spielt den Ball dem Spieler zu ... dem, der keinen Punkt erzielt hat.

HINWEIS: In Spielen mit zwei Spielern stecken Sie Ihre Standard-Steuerungen in die linke Seite der Konsole. Jeder Spieler hat somit einen einfarbigen Schläger im Spielfeld.



PONG® Spielfeld

ROBOT PONG™

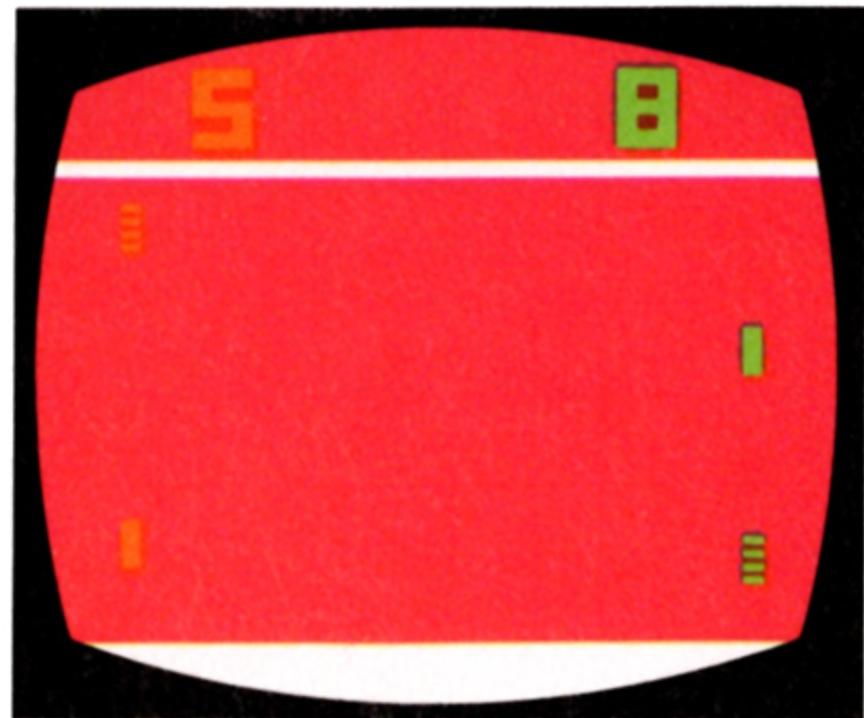
(Spiel für einen Spieler)

Ein Spieler führt den rechten Schläger, und spielt gegen den linken Schläger, der vom Computer geführt wird.

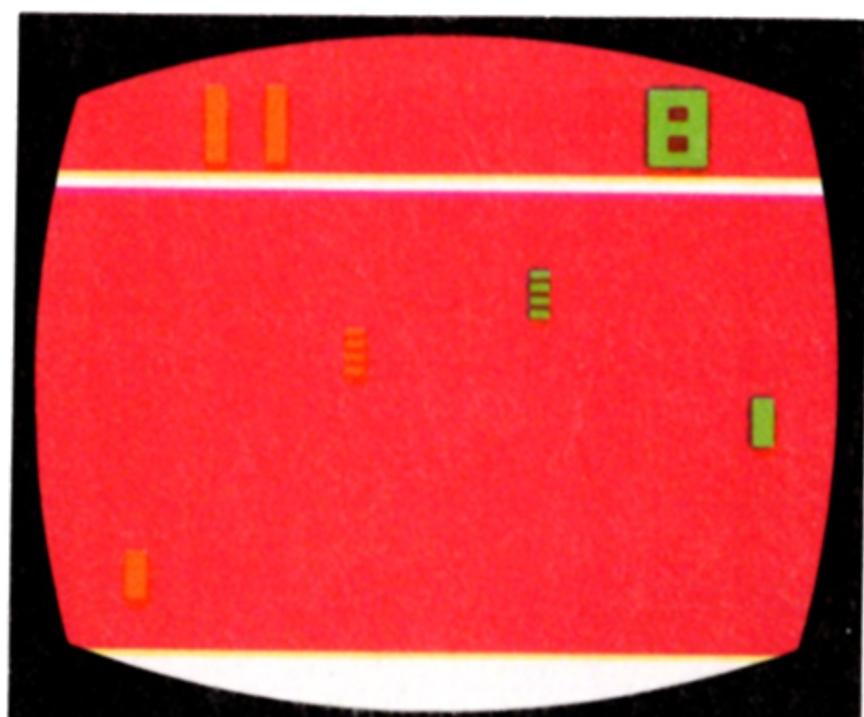
PONG®

(Spiel für zwei Spieler)

Zwei gegnerische Spieler führen je einen Schläger.



PONG® Spielfeld für 4



PONG® Spielfeld für 4-1

PONG® 4

(Spiel für vier Spieler)

Pong® spielt man als Doppel, mit zwei Spielern in jedem Team! Jeder Spieler führt einen Schläger. Versuchen Sie, mit Ihrem Partner "Felder" zu spielen. Sie decken dabei die obere Hälfte Ihres Spielfeldes, während Ihr Partner die untere Hälfte verteidigt.

PONG® 4-I

(Spiel für vier Spieler)

Vier Spieler können dieses Spiel spielen. Es ist so einfach wie das Tennis-Doppel. In jedem Team sind zwei Spieler. Ein Teamspieler spielt am Netz, der andere Teamspieler spielt im Hinterfeld.

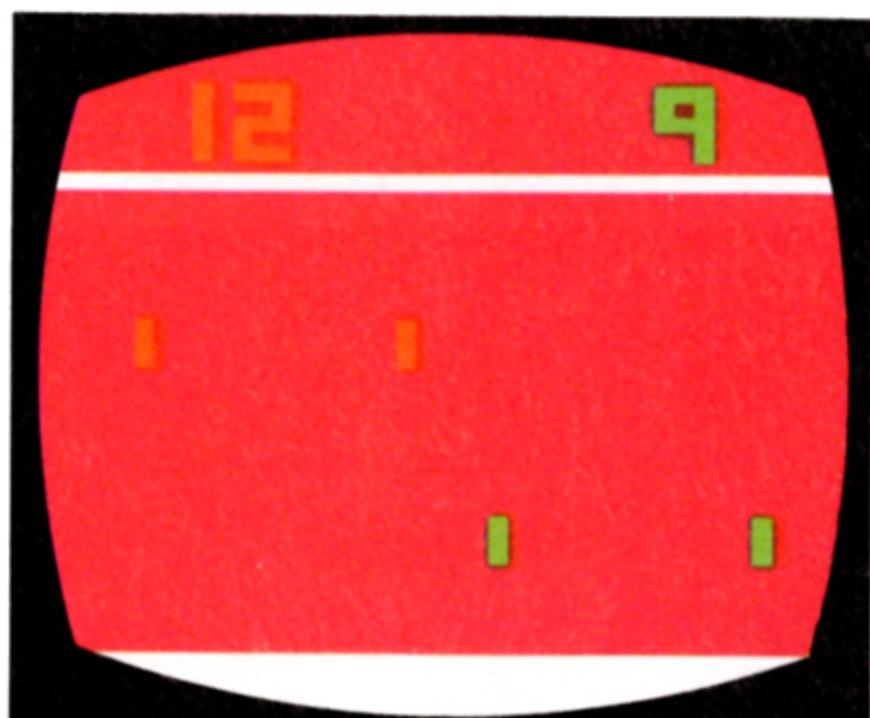
Pong				Pong 4		Pong 4-I	
1	2	3	4	5	6	7	8
1	1	2	2	4	4	4	4

Spielnummer

Spieleranzahl

Geschwindigkeit

Whammy™

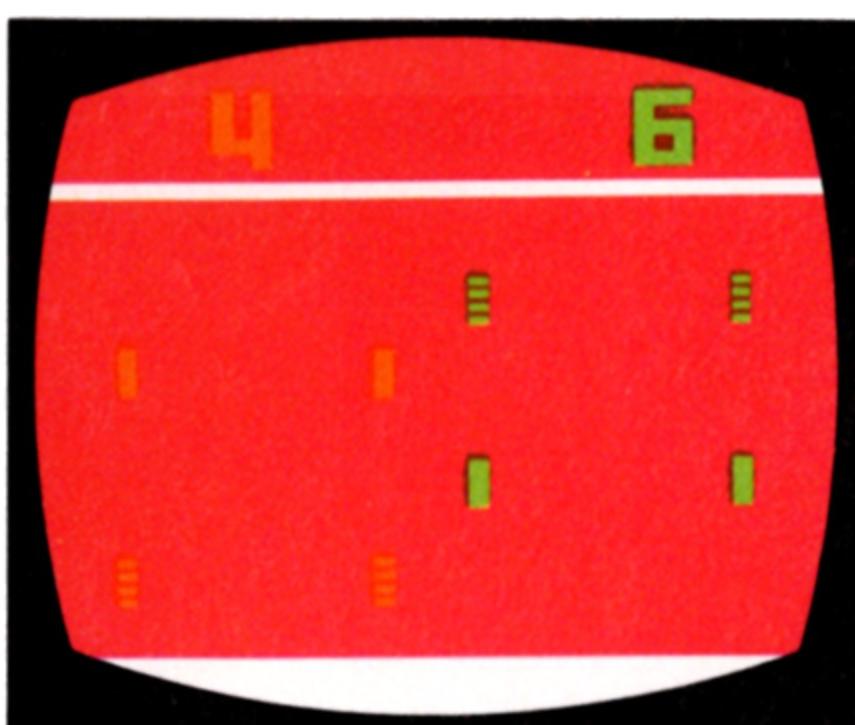


SUPER PONG®-Spielfeld

SUPER PONG®

(Spiel für zwei Spieler)

Jeder Spieler führt zwei Schläger. Zwei gegnerische Spieler kämpfen um Punkte.



SUPER PONG®-Spielfeld für 4

SUPER PONG® 4

(Spiel für 4 Spieler)

Ein Doppel-Super-Pong™! Mit zwei Spielern in jedem Team führt jeder Spieler zwei Schläger.

Spielnummer	Spieleranzahl	Geschwindigkeit	Whammy™
9	10	11	12
2	2	4	4
Blue	Red	Blue	Red

Super Pong	Super Pong 4
9	10
2	2
Blue	Blue
White	Red

FUSSBALL

Schicken Sie sich an, den Ball ins Tor zu schießen! Jeder Spieler hält eine Steuerung in der Hand, um die Kicker im Spielfeld zu bewegen. Wenn Sie den Steuerungs-Knopf drehen, bewegen sich die Kicker in Übereinstimmung miteinander.

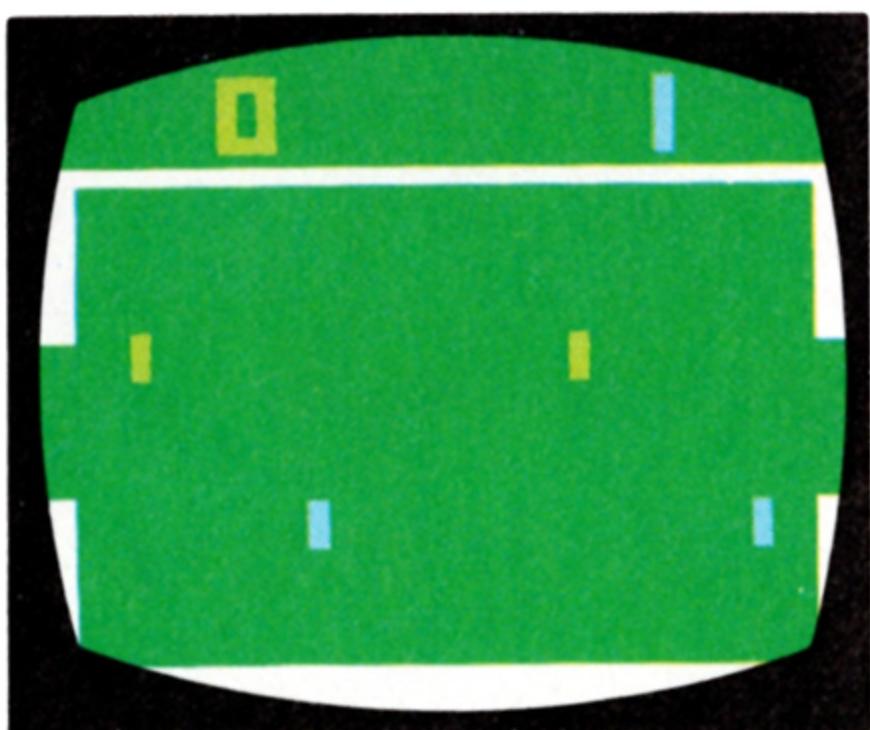
Ein Spieler, oder Team gewinnt einen Punkt, wenn der Ball ins Tor geschossen wird. Gewinner ist, wer zuerst 21 Punkte erzielt.

Die Fußballspieler eines jeden Teams, und die Punktzahl am oberen Spielfeld sind farbengleich. Die Punkte rechts beziehen sich auf das rechte Team, oder den Spieler; die Punkte links zeigen die

Gewinnpunkte des linken Spielers, oder des Teams. Befinden sich zwei Spieler in einem Team, ist der Kicker des zweiten Spielers gestreift.

Das Team, das die letzten Punkte erzielt hat, bringt den Ball ins Spiel. Der Ball wird ins Spiel gebracht, indem der rote Knopf gedrückt, und mindestens eine Sekunde nach Registrierung des Punkts abgewartet wird. Spielen zwei Spieler in einem Team, kann einer der beiden Spieler den Ball ins Spiel bringen.

HINWEIS: In Spielen für zwei Spieler benutzen Sie den linken Steuerungssatz.

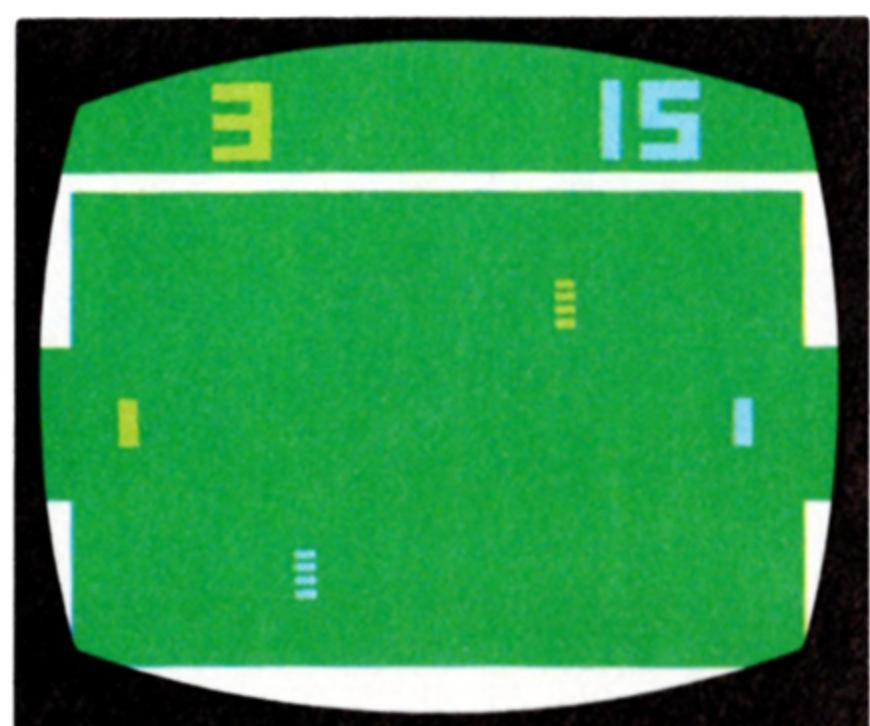


FUSSBALL-Spielfeld

FUSSBALL

(Spiel für zwei Spieler)

Zwei gegnerische Spieler haben jeweils zwei Kicker.

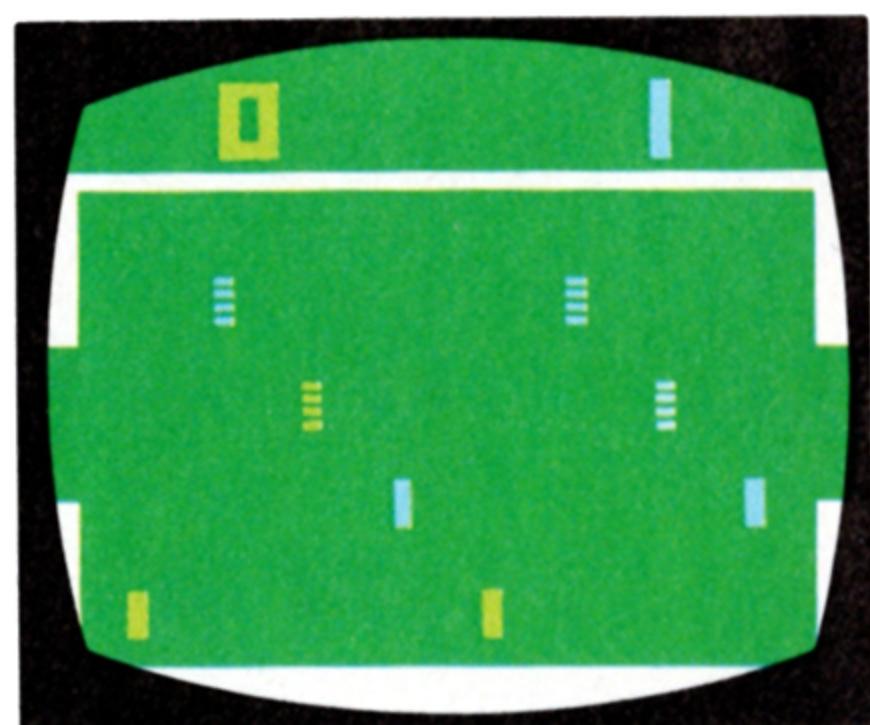


FUSSBALL-Spielfeld 4-I

FUSSBALL 4-I

(Spiel mit vier Spielern)

Doppelter Fußballspaß mit einem Fußball-Doppel! Zwei Spieler sind in jedem Team; jeder Spieler hat einen Kicker.



FUSSBALL-Spielfeld 4-II

FUSSBALL 4-II

(Spiel für vier Spieler)

In jedem Team sind zwei Spieler. Jeder Spieler hat zwei Kicker.

Spielnummer

Spieleranzahl

Geschwindigkeit

Whammy™

Catch™

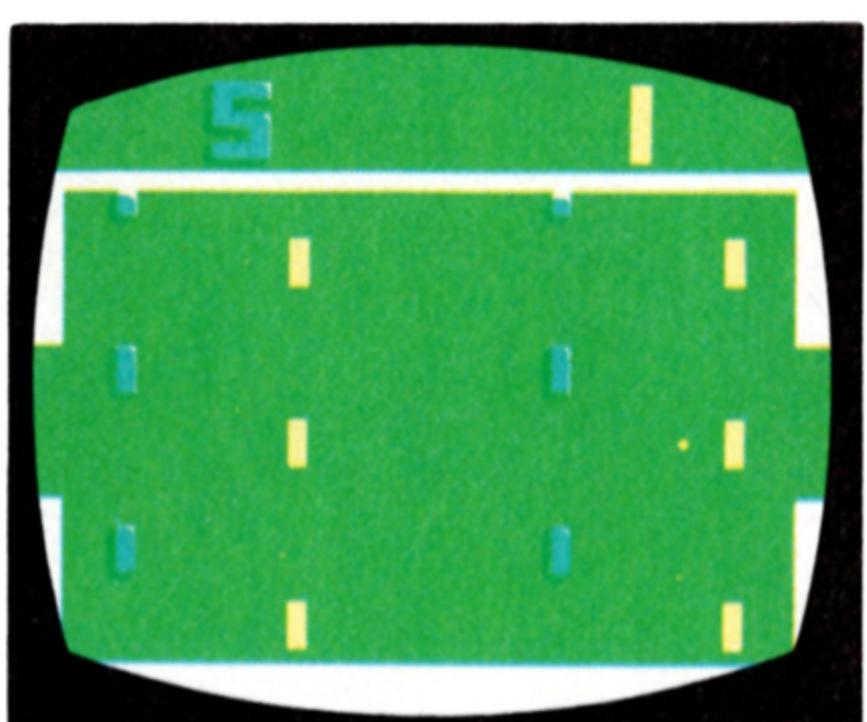
Soccer	Soccer 4-I	Soccer 4-II
13 14	15 16	17 18
2 2	4 4	4 4
Blue	Blue	Blue
White	Red	Red
White	White	White
White	Red	Red
White	White	White
White	Red	Red

FOOZPONG™

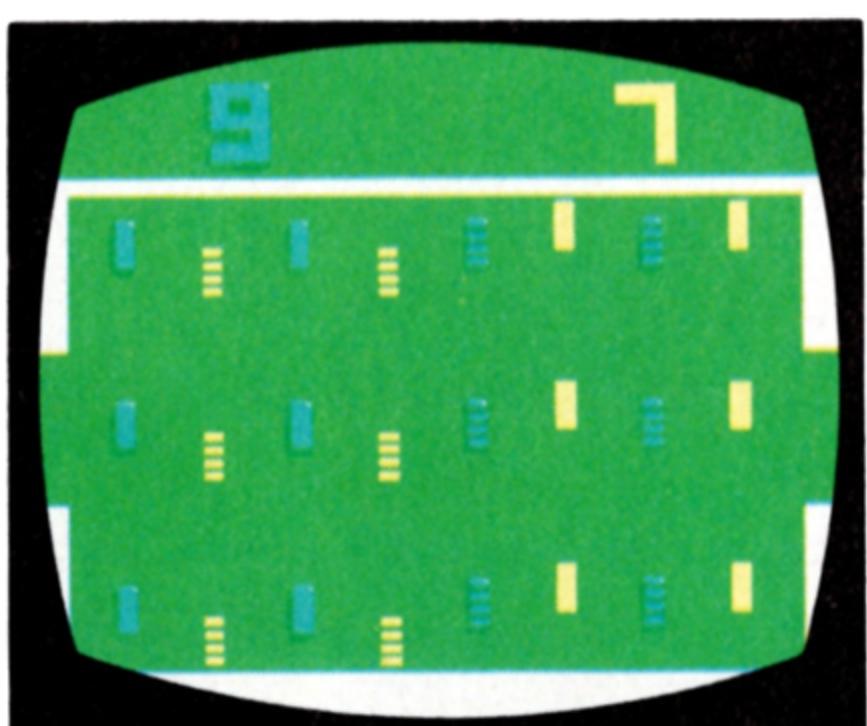
Jeder Spieler oder jedes Team führt zwei senkrechte Schlägerreihen, die sich gleichzeitig bewegen. Der Sinn der Sache? Den Ball ins Tor zu treffen! Für jedes Tor einen Punkt. Wer zuerst 21 Punkte hat, hat das Spiel gewonnen.

Sind zwei Spieler in einem Team, ist der Schläger des zweiten Spielers gestreift. Die Schläger eines jeden Teams, und die Punkte im oberen Spielfeld sind farbengleich. Die Punkte rechts beziehen sich auf den rechten Spieler; die Punkte links auf den linken Spieler.

Der Spieler, oder das Team, das die letzten Punkte erzielt hat, gibt an. Sie



FOOZPONG™-Spielfeld



FOOZPONG™-Spielfeld für 4

geben an, indem Sie den roten Knopf drücken, jedoch mindestens eine Sekunde nach Registrierung des letzten Punktes abwarten.

Beachten Sie, daß die senkrechte Bewegung jeder Reihe beschränkt ist; jeder Schläger kann sich quer über das halbe Spielfeld bewegen. In jeder Reihe sind vier Schläger, jedoch erscheinen nur drei Schläger in einer Reihe im Spielfeld gleichzeitig.

HINWEIS: In Spielen für zwei Spieler benutzen Sie den linken Steuerungssatz.

FOOZPONG™
(Spiel für zwei Spieler)
Jeweils zwei gegnerische Spieler führen zwei Schlägerreihen.

FOOZPONG™ 4
(Spiel für vier Spieler)

Ein Foozpong-Doppel! Zwei Spieler sind in jedem Team, und jeder Spieler führt zwei Reihen Schläger.

Spielnummer
Spieleranzahl
Geschwindigkeit
Catch™

Fooz Pong	Fooz Pong 4	19	20	21	22
2	2	4	4		

EISHOCKEY

Sie bemühen sich, die Scheibe ins Tor zu schießen. Spielvariationen sind gegeben durch die Anzahl der Hockeyschläger, das Spielfeld, sowie die Spiele: Geschwindigkeit, Whammy™, oder Catch™.

Ein Spieler oder ein Team gewinnt einen Punkt, wenn ein Tor geschossen wird. Das Team, oder der Spieler der zuerst 21 Punkte hat, gewinnt.

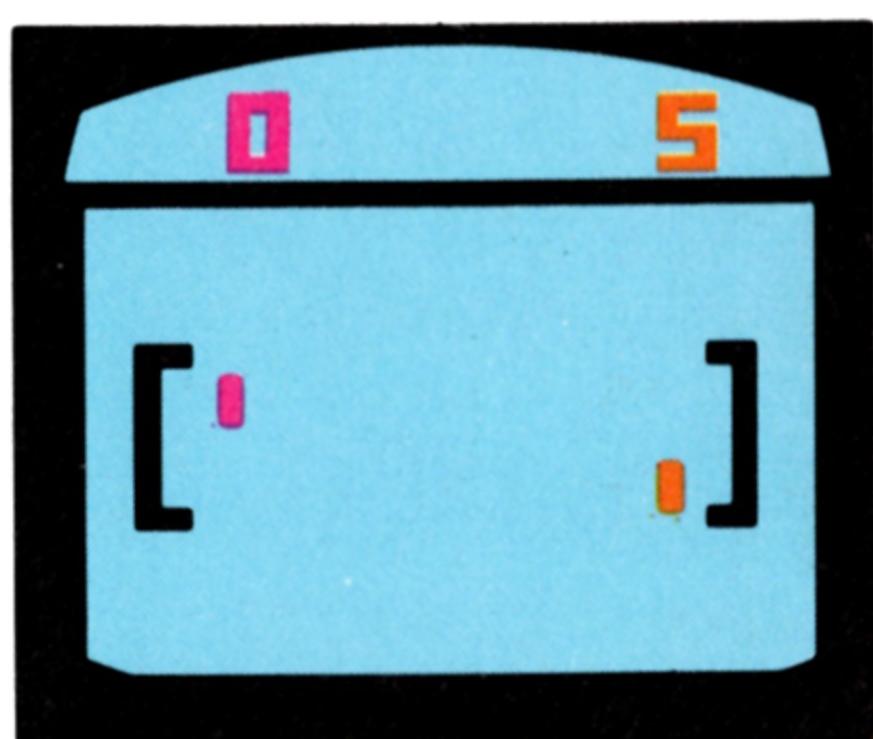
Die Schläger bewegen sich nur senkrecht im Spielfeld. Wenn ein Spieler mehr als einen Schläger hat, bewegen sich die Schläger gemeinsam und übereinstimmend. Die Hockeyschläger eines jeden Spielers oder Teams, und die Punktzahl im oberen Spielfeld sind farbengleich. Die Zahl rechts bezieht

sich auf den rechten Spieler; die Zahl links zeigt die Punkte des linken Spielers.

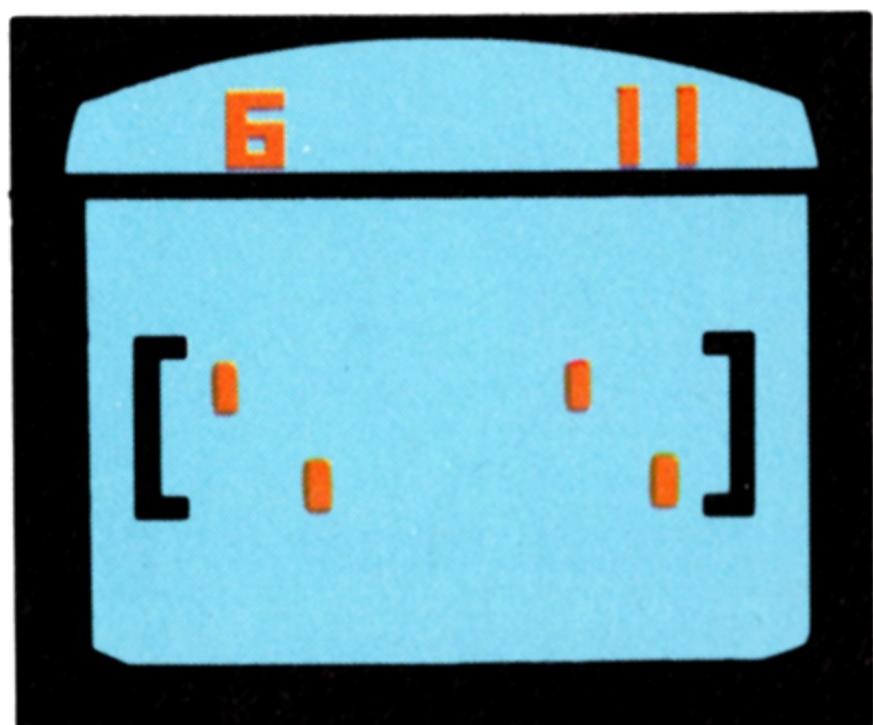
Sind zwei Spieler in einem Team, ist der Schläger des zweiten Spielers gestreift.

Der Spieler, oder das Team, das die letzten Punkte erhalten hat, bringt die Scheibe ins Spiel, indem der rote Knopf gedrückt, jedoch mindestens eine Sekunde nach der Punktregistrierung gewartet wird. Wenn zwei Spieler in einem Team sind, kann jeder der beiden Spieler die Angabe machen.

HINWEIS: In Spielen für zwei Spieler benutzen Sie den linken Steuerungssatz.



EISHOCKEY I Spielfeld



EISHOCKEY II Spielfeld

EISHOCKEY I

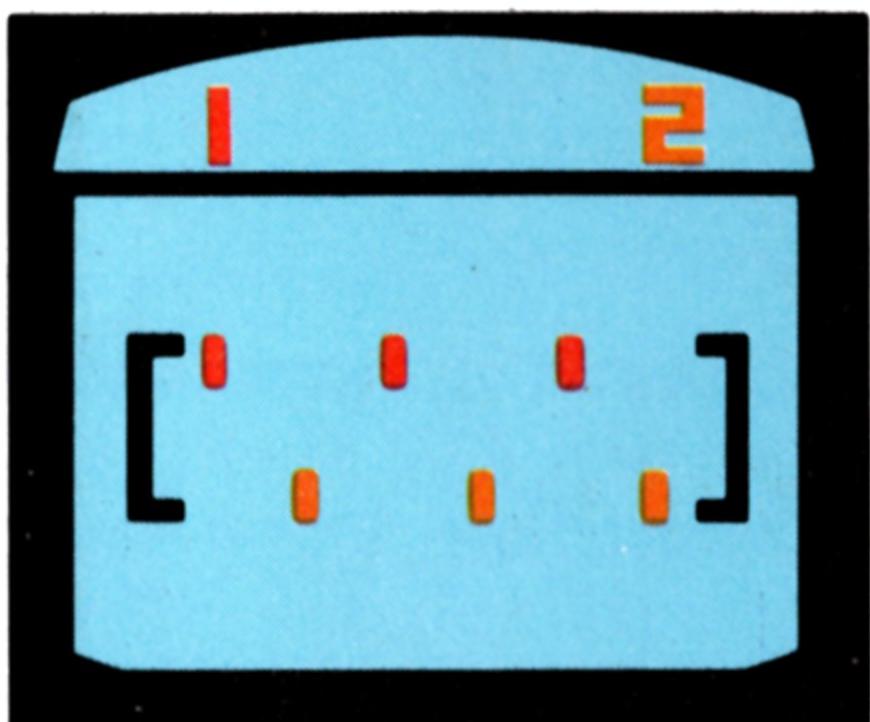
(Spiel für zwei Spieler)

Jeder Spieler hat einen Schläger und versucht, die Scheibe ins Tor zu schießen.

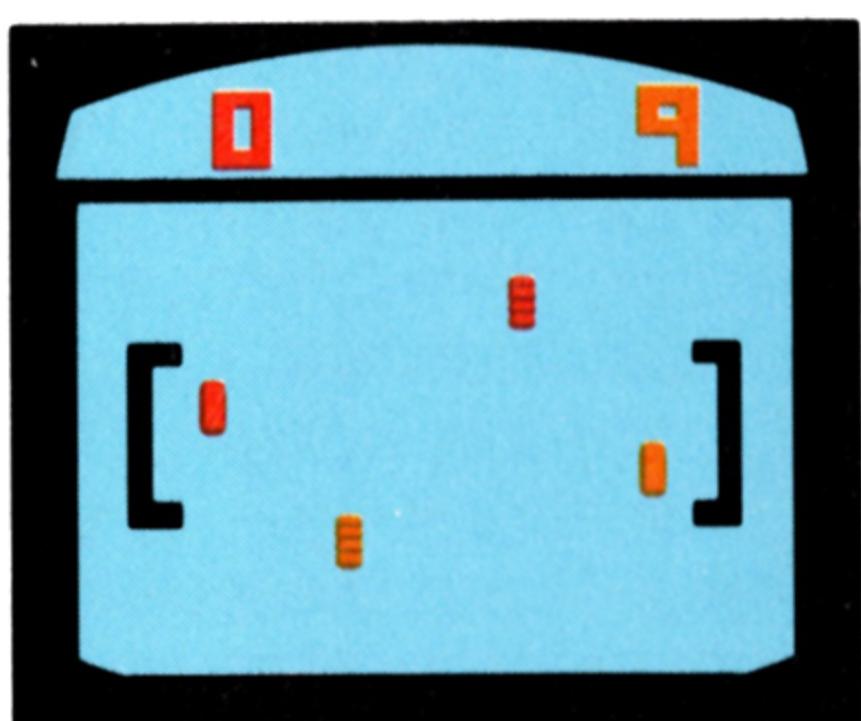
EISHOCKEY II

(Spiel für zwei Spieler)

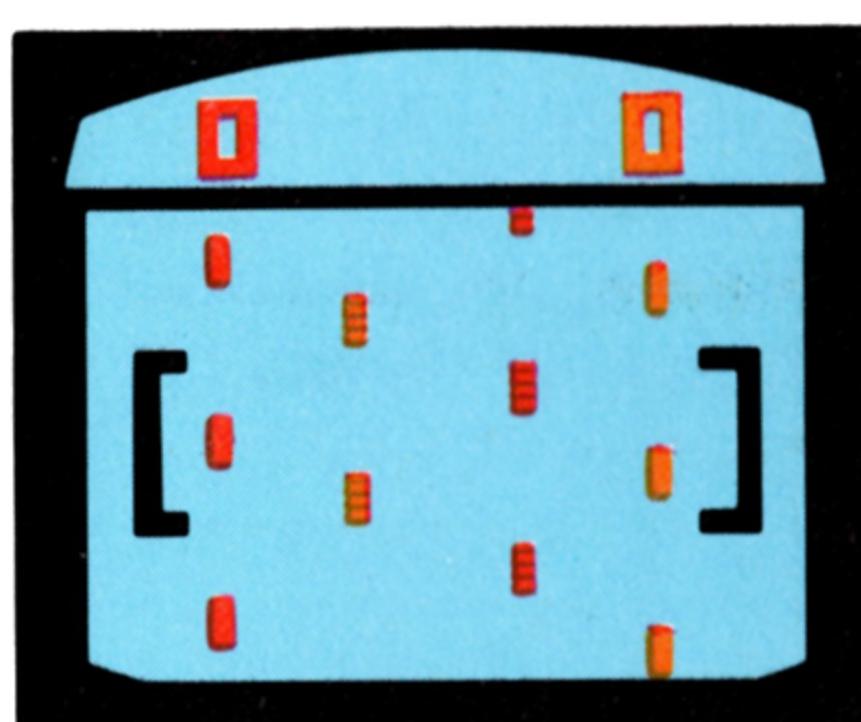
Zwei gegnerische Spieler haben jeweils zwei Hockeyschläger; schießen Sie mit dem vorderen Schläger, und verteidigen Sie das Tor mit dem zweiten.



EISHOCKEY III Spielfeld



EISHOCKEY 4-I Spielfeld



EISHOCKEY 4-II Spielfeld

Eishockey III

(Spiel für zwei Spieler)

Jeder Spieler hat drei Schläger in diesem Spiel. Zwei gegnerische Spieler versuchen mit einem Schläger, der das Tor verteidigt und zwei Schlägern, die das Spielfeld decken, zu gewinnen.

Eishockey 4-I

(Spiel für vier Spieler)

Vier Spieler bemühen sich auf dem hartgefrorenen Spielfeld, Tore zu schießen. Jeder Spieler hat einen Schläger, zwei Spieler sind in jedem Team: ein Stürmer und ein Tormann.

EISHOCKEY 4-II

(Spiel für 4 Spieler)

Ihr Spaß beim Hockey verdoppelt sich durch zwei Spieler in jedem Team. Jeder Spieler steuert eine Reihe von Hockeyschlägern mit der Steuerung. Jeder Schläger kann quer über die Hälfte des Spielfeldes bewegt werden. In jeder Reihe sind vier Schläger, jedoch erscheinen nur drei Schläger im Spielfeld gemeinsam.

Spielnummer
Spieleranzahl
Geschwindigkeit
Whammy™
Catch™

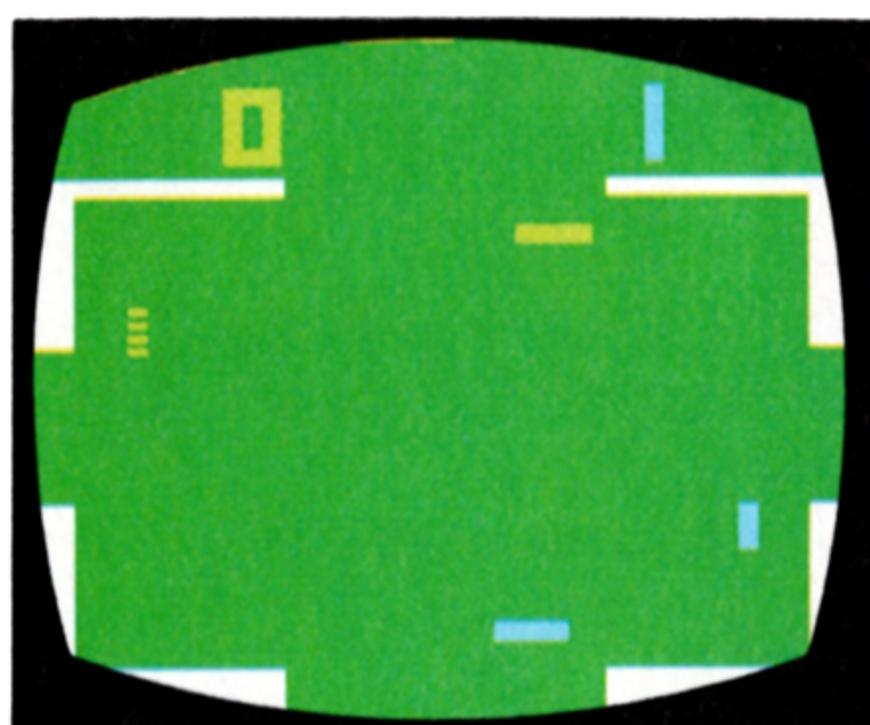
Hockey I	Hockey II	Hockey III	Hockey 4. I	Hockey 4. II
23	24	25	26	27
2	2	2	2	2
Blue	White	Blue	Blue	White
Red	Red	Red	White	Red
White	White	White	Orange	White
Orange	Orange	Orange	White	Orange

QUADRAPONG®

Das heißeste der Pong®-Spiele! Vier Spieler spielen. Jedes Team hat zwei Spieler, und jeder Spieler einen Schläger.

Die Teamschläger, und die Punktzahl oben am Spielfeld sind farbengleich. Die Zahl rechts bezieht sich auf den rechten Spieler, die Zahl links zeigt die Punkte des linken Spielers an.

Die Bewegung eines jeden Schlägers ist auf eine Hälfte des rechteckigen Spielfeldes beschränkt. Jede Hälfte des Rechtecks hat ein Tor. Jeder Schläger verteidigt ein Tor.



QUADRAPONG® Spielfeld

Um einen Punkt zu gewinnen, muß der Spieler den Ball in eines der gegnerischen Tore schießen. (Achten Sie darauf, daß Sie Ihrem Teamspieler kein Eigentor verpassen!) Das Team, das als erstes 21 Punkte hat, hat gewonnen.

Das Team, das die letzten Punkte erzielt hat, gibt an, indem der rote Knopf gedrückt wird, jedoch mindestens 1 Sekunde nach der letzten Punktregistrierung gewartet wird. Jeder der Spieler kann bei einem Zwei-Spieler-Team die Angabe machen.

QUADRAPONG® (Spiel für vier Spieler)

Jeder Spieler führt seinen Schläger mit einer Steuerung und versucht, Tore zu schießen. Das Team, das zuerst 21 Punkte erzielt, hat gewonnen.

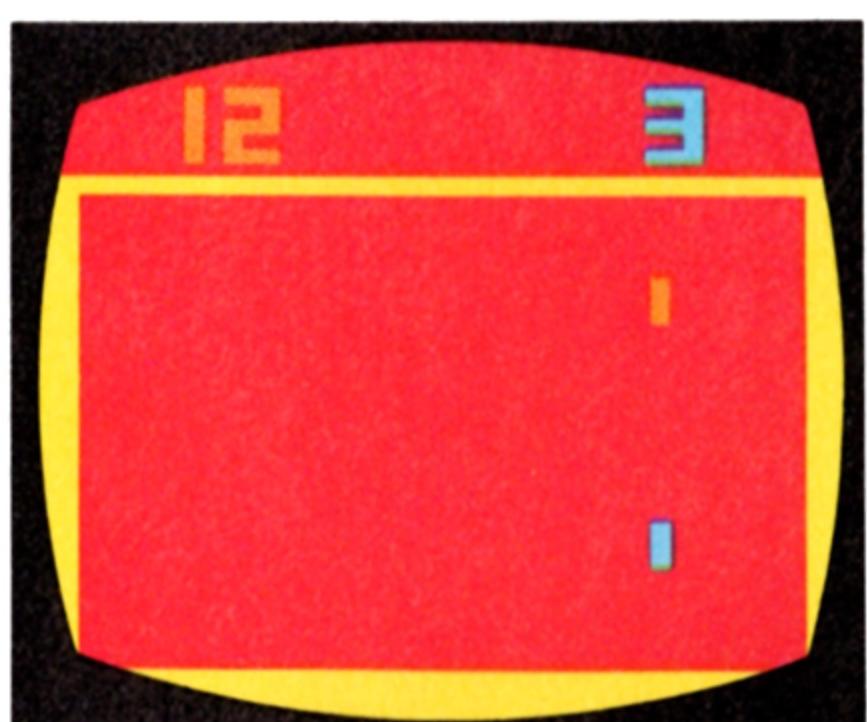
Spielnummer
Spieleranzahl
Geschwindigkeit
Catch™

Quadraball		
	33	34
4	4	
Blue		
		Orange

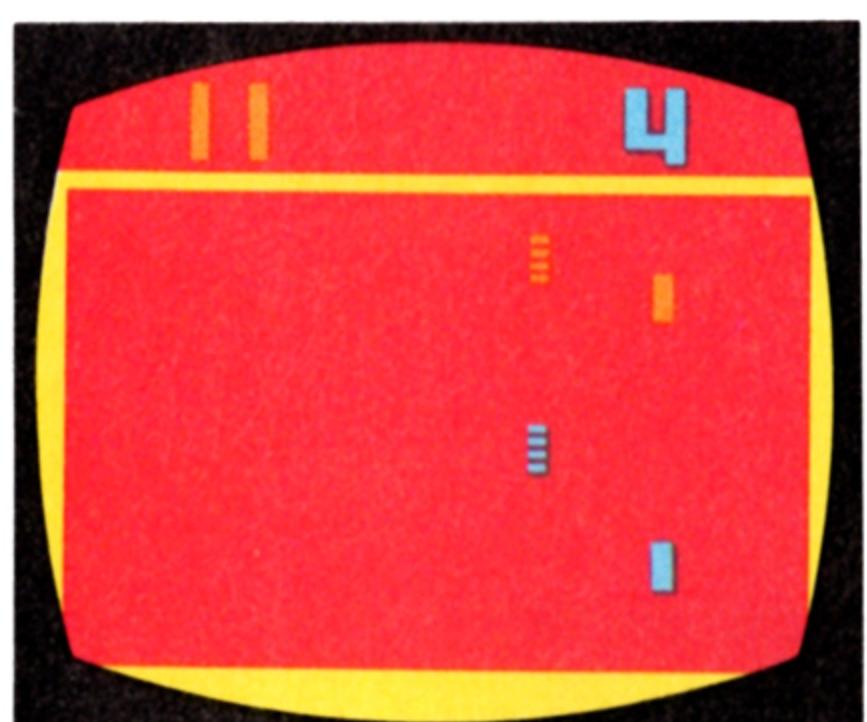
HANDBALL

Handball wird genauso gespielt wie das gewöhnliche Handballspiel. Jeweils zwei oder vier Spieler haben einen Schläger. Die Schläger befinden sich auf einer Seite des Spielfelds, und sind von der gleichen Farbe wie die Punktezahl oben am Spielfeld. Die Punktezahl rechts bezieht sich auf den rechten Spieler, oder das rechte Team; die linke Zahl zeigt die Punkte des linken Spielers, oder Teams.

Ist Ihr Schläger einfarbig, sind Sie an der Reihe, den Ball zu treffen. Haben Sie den Ball getroffen, blinkt Ihr Schläger. Treffen Sie den Ball, während Sie nicht an der Reihe sind (wenn Ihr Schläger blinkt), erhält Ihr Gegner einen Punkt. Sie selbst erzielen einen Punkt, wenn Ihr Gegner



HANDBALL Spielfeld



HANDBALL II Spielfeld

den Ball verfehlt, oder trifft, wenn er nicht an der Reihe ist. Der Spieler, der als erster 21 Punkte erzielt, gewinnt.

Der Spieler, oder das Team, das die letzten Punkte erzielt hat, gibt an, nachdem es mindestens eine Sekunde nach der Punktnotierung wartet. Jeder der Spieler kann in einem Zwei-Spieler-Team die Angabe machen. Angegeben wird durch das Drücken des roten Knopfes.

Der zweite Spieler in einem Zwei-Spieler-Team hat einen gestreiften Schläger.

HINWEIS: In Spielen für zwei Spieler benutzen Sie den linken Steuerungssatz.

HANDBALL

(Spiel mit zwei Spielern)

Jeder Spieler hat einen Schläger und spielt um Punkte.

HANDBALL II

(Spiel für vier Spieler)

Ein Handball-Doppel! Zwei Spieler sind in jedem Team. Jeder Spieler hat einen Schläger. Jeder der Spieler in einem Team kann Treffer erzielen.

Spielnummer
Spieleranzahl
Geschwindigkeit
Whammy™

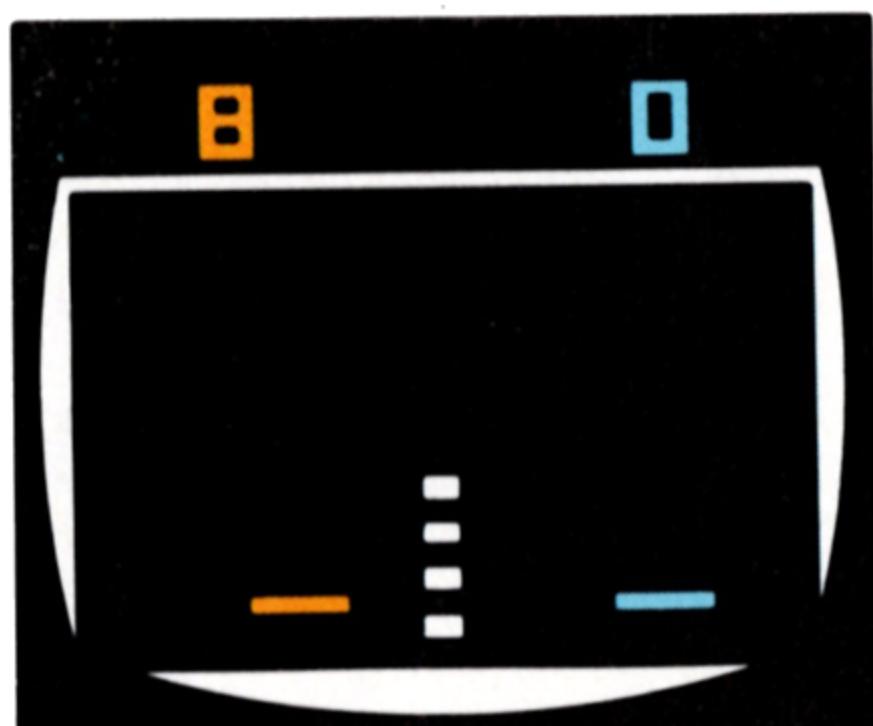
Handball	Handball
35	36
2	2
4	4
Blue	Blue
White	Red
Red	White

VOLLEYBALL

Zwei oder vier Spieler können Volleyball spielen. Das Ziel? Den Ball über's Netz in der Mitte des Spielfelds spielen.

Jeder Spieler hat einen Schläger, der sich in einer horizontalen Linie am Boden des Spielfelds bewegt. Die Schläger, und die Punktzahl oben am Spielfeld sind farbengleich. Die Punkte rechts beziehen sich auf den rechten Spieler, oder das rechte Team; die Zahl links zeigt die Punkte des linken Spielers, oder Teams an.

Ein Spieler, oder ein Team erzielt einen Punkt, wenn der Gegner den Ball verfehlt oder ihn in's Netz



VOLLEYBALL Spielfeld



VOLLEYBALL 4 Spielfeld

schlägt. Der Spieler, oder das Team, das als erstes 21 Punkte erzielt, ist Sieger.

Während Doppelspielen deckt der zweite Spieler eines Teams die obere Hälfte des Spielfelds mit einem kleineren Schläger.

Das Team, das die letzten Punkte erzielt hat, gibt an, nachdem es nach der Punktnotierung mindestens eine Sekunde gewartet hat. Jeder der Spieler kann in einem Zwei-Spieler-Team die Angabe machen. Angegeben wird durch Drücken des roten Knopfes.

VOLLEYBALL

(Spiel für zwei Spieler)

Zwei gegnerische Spieler haben jeweils einen Schläger und spielen um Punkte.

VOLLEYBALL 4

(Spiel für vier Spieler)

Mit zwei Spielern in jedem Team können Sie den Ball schmettern.

Spielnummer
Spieleranzahl
Springen

Volleyball	Volleyball
39	40
2	2
4	4

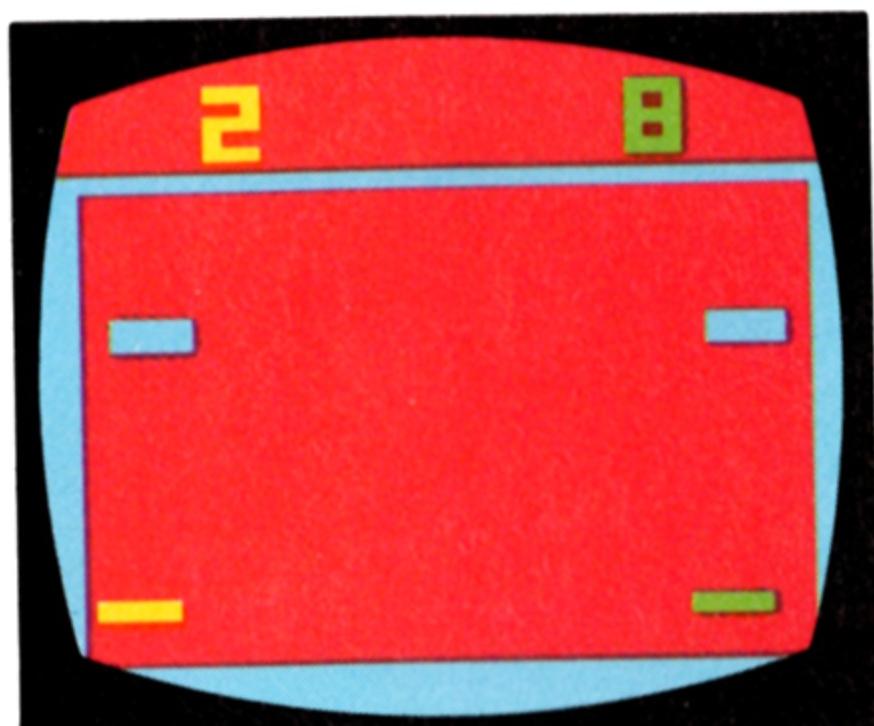
BASKETBALL

Auf zum Basketball! Zwei oder vier Spieler können mitspielen. Jeder Spieler hat einen Schläger, der sich in einer horizontalen Linie quer über eine Hälfte des unteren Spielfeldes bewegt. Jeder Spieler hat einen Korb. Der Spieler der linken Seite des Spielfeldes muß die Bälle in den Korb der rechten Spielfeldseite zielen. Der Spieler an der rechten Seite wirft in den linken Korb.

Die Schläger, und die Punkte oben am Spielfeld sind farbengleich.

Ein Spieler oder ein Team erzielt einen Punkt, wenn der Ball im Korb ist. Der Spieler, der als erster 21 Punkte hat, ist Sieger.

Das Team, das die letzten Punkte erzielt hat, wirft den Ball auf das Feld, indem es den roten Knopf drückt, jedoch nach der Punktnotierung mindestens eine Sekunde wartet. Jeder der Spieler in einem Zwei-Spieler-Team kann den Ball ins Spiel werfen.



BASKETBALL Spielfeld

Die Richtung, die Ihr Ball einschlägt, wird dadurch bestimmt, wo auf Ihrem Schläger Sie dribbeln. Zum Beispiel: Wenn Sie den Ball von der rechten Seite Ihres Schlägers dribbeln, schießt der Ball nach rechts.

HINWEIS: Achten Sie darauf, daß Sie den Ball nicht in den gegnerischen Korb, also auf Ihrer Seite des Feldes, schießen.

Der zweite Spieler in einem Zwei-Spieler-Team hat einen kleineren Schläger, der sich am Spielfeld oben befindet.

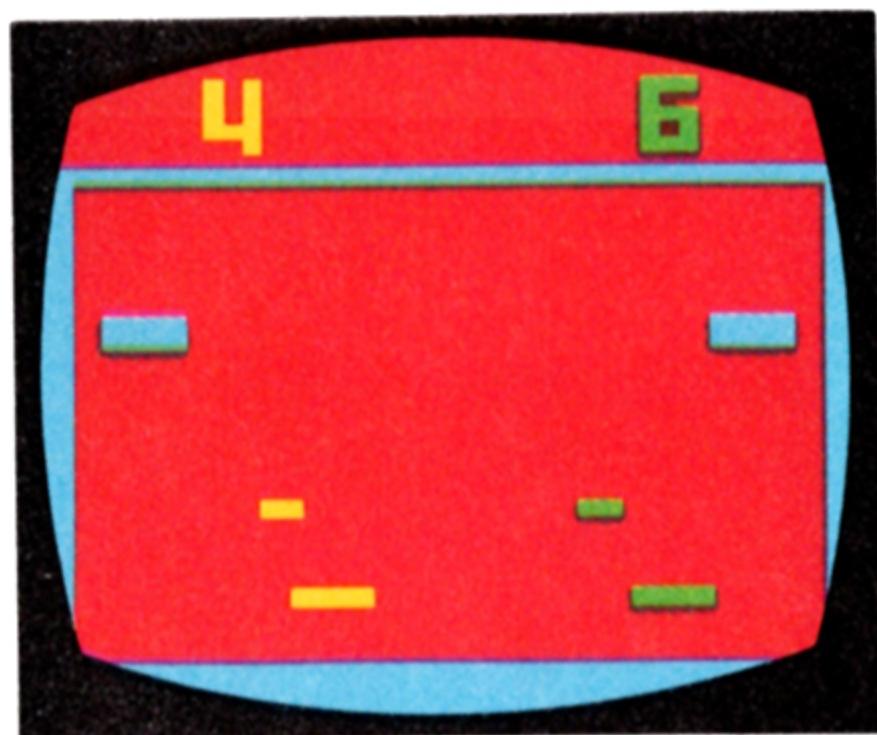
Die Schläger, und die Punktzahlen oben am Spielfeld sind farbengleich. Die Zahl rechts bezieht sich auf den rechten Spieler, oder das rechte Team; die linke Zahl zeigt die Punkte des linken Spielers, oder Teams an.

HINWEIS: In Spielen für zwei Spieler benutzen Sie den linken Steuerungssatz.

BASKETBALL

(Spiel für zwei Spieler)

Mit dem Schläger versucht jeder Spieler um Punkte zu spielen. Der Spieler, der als erster 21 Punkte erreicht, hat gewonnen.



BASKETBALL 4 Spielfeld

Spielnummer
Anzahl der Spieler
Whammy™
Catch™
Springen

BASKETBALL 4
(Spiel mit vier Spielern)
Zwei Spieler sind in jedem Team.
Jedes Team versucht, um Punkte zu
spielen. Das Team, das als erstes 21
Punkte erzielt, hat gewonnen.

		Basketball		Basketball 4			
43	44	45	46	47	48	49	50
2	2	2	2	4	4	4	4

VIDEO OLYMPICS™

	PONG®				SUPER PONG®				FOOTBALL													
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
Spielnummer	1	1	2	2	4	4	4	4	2	2	4	4	2	2	4	4	4	4	2	2	4	4
Spieleranzahl	1	1	2	2	4	4	4	4	2	2	4	4	2	2	4	4	4	4	2	2	4	4
Geschwindigkeit																						
Whammy™																						
Catch™																						
Springen																						

Spielnummer
 Spieleranzahl
 Geschwindigkeit
 Whammy™
 Catch™
 Springen

	HOCKEY				QUADRATENBALL				VOLLEYBALL				BASKETBALL															
	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
Spielnummer	2	2	2	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4	4	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Spieleranzahl																												
Geschwindigkeit																												
Whammy™																												
Catch™																												
Springen																												

Spielnummer
 Spieleranzahl
 Geschwindigkeit
 Whammy™
 Catch™
 Springen

50 VIDEO GIOCHI

VIDEO OLYMPICS™



USO DEI TELECOMANDI

Con questa cassetta usare il telecomando a manopola. Assicurarsi che lo spinotto del telecomando sia ben inserito nella presa del COMPUTER SYSTEM. Si consulti il manuale di istruzioni del Computer per i dettagli relativi. Per i giochi a quattro persone, si avrà bisogno di un'altra serie di telecomandi.

Per i giochi a due giocatori lo spinotto del telecomando standard deve essere inserito nel lato sinistro del Computer.

NOTA: Per prolungare la vita del Computer System e proteggerne i componenti elettronici spegnetelo quando inserite o disinserite una cassetta.

Ruotare la manopola per spostare le racchette. Premere il pulsante rosso del telecomando per accelerare il colpo, angolarlo, catturare la pallina o far saltare la racchetta a seconda del gioco. Alcuni giochi offrono possibilità di gioco particolari da usarsi nella competizione:

Stangata - se si desidera aumentare la velocità della pallina, si prema il pulsante rosso del telecomando quando la pallina urta la racchetta.

Grandangolo - Potete far sì che i colpi di rimando siano più angolati.

Premete il pulsante rosso del telecomando quando la pallina viene colpita dalla racchetta. Il colpo di rimando continuerà ad essere angolato fino a che viene premuto il pulsante rosso del telecomando o fino a che l'avversario ribatte il colpo.

Stop - Premete il pulsante rosso del telecomando quando la pallina colpisce la racchetta e in tal modo la pallina vi rimarrà attaccata. Si usi questa possibilità per organizzare la strategia di gioco, prendere la mira con precisione o passare il tiro al compagno di squadra. Ci si muova però lentamente e con attenzione. La pallina sfuggirà dalla racchetta se si faranno movimenti rapidi o bruschi.

Schiacciata - È possibile far saltare la racchetta verso l'alto per colpire o schiacciare la pallina durante certi giochi. Basta premere il pulsante rosso del telecomando e la racchetta salterà dal fondo verso il centro del campo. Fate partire la racchetta prima che la pallina passi attraverso il centro del campo perché in caso contrario essa passerà attraverso la racchetta invece di rimbalzare.

NOTA: Per sapere quali caratteristiche offre ogni gioco, si guardi lo schema alla fine della descrizione di ogni gioco.

DIFFICOLTA

Spostando il commutatore dalla posizione B alla posizione A la racchetta viene ridotta alla metà.

PONG®

Il Pong viene giocato essenzialmente come il tennis. Usando un telecomando, ogni giocatore palleggia spostando le racchette sul campo.

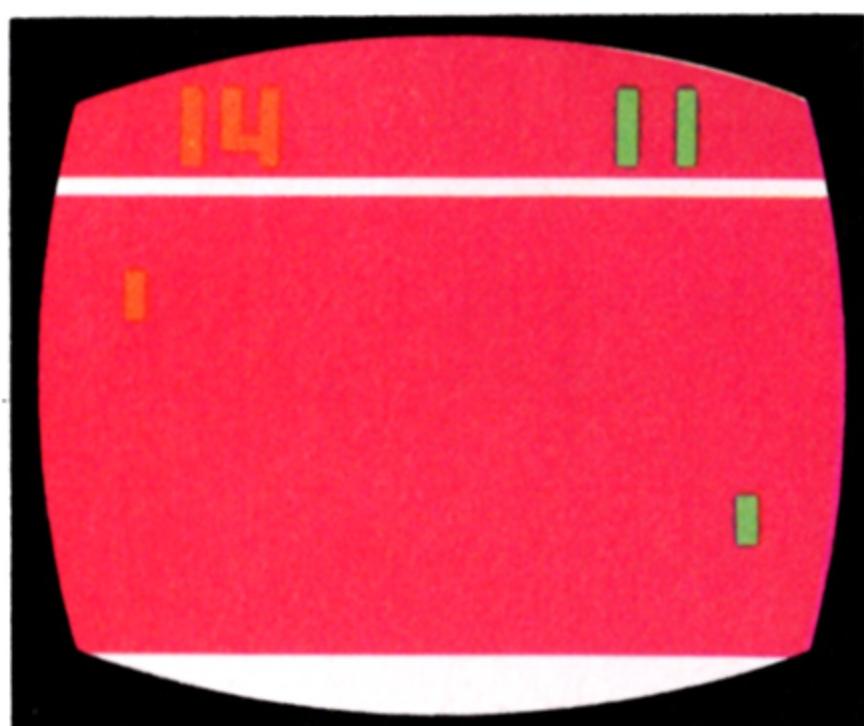
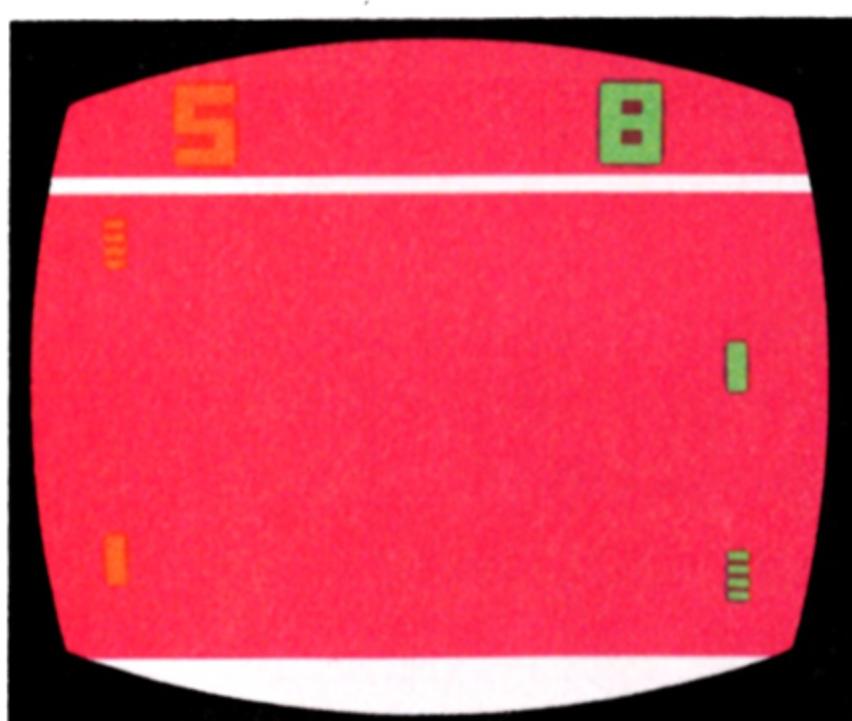
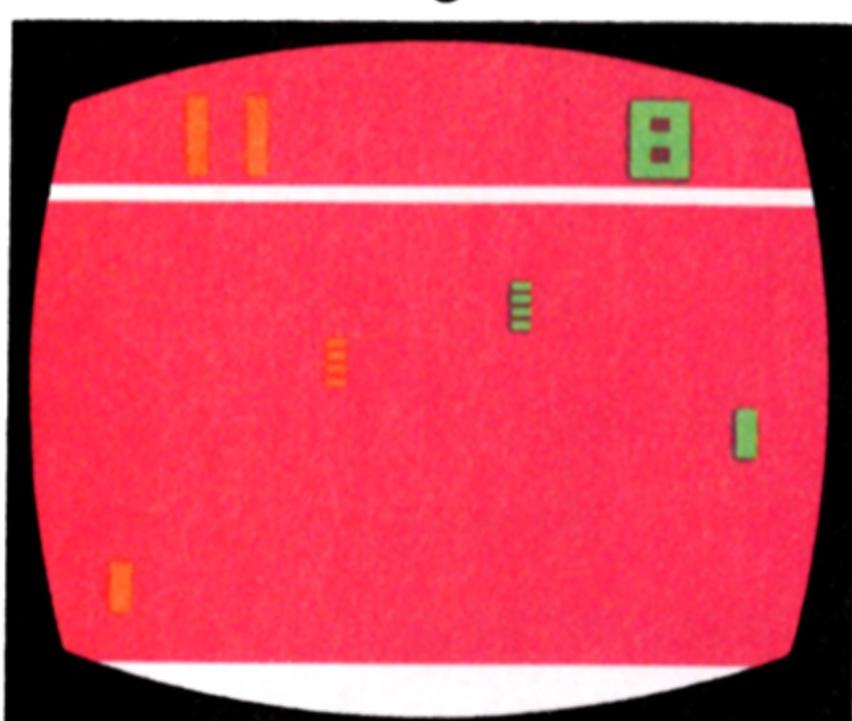
Le racchette si spostano soltanto verticalmente sul campo. Quando un giocatore comanda più di una racchetta, tutte le sue racchette si muovono contemporaneamente. Se vi sono due giocatori in una squadra, la racchetta del secondo giocatore è a strisce. Le racchette di ogni squadra hanno lo stesso colore dei punteggi che compaiono sulla sommità dello schermo. Il punteggio di destra si riferisce al giocatore o alla squadra di destra; il numero di sinistra è il punteggio del giocatore o della squadra di sinistra.

Un giocatore o una squadra fa un punto quando l'avversario manda

la palla fuori dai limiti del campo oppure manca un colpo. Il primo giocatore o la prima squadra che totalizza 21 punti vince il gioco.

Il giocatore o la squadra che ha fatto l'ultimo punto serve la palla. Si serve premendo il pulsante rosso del telecomando dopo aver aspettato almeno un secondo da che si è fatto il punto. Se in una squadra vi sono due giocatori serve uno dei due indifferentemente. Nel Robot Pong è sempre il Computer che serve la palla al giocatore che ha perso il punto.

NOTA: Nei giochi a due giocatori si inseriscono gli spinotti dei telecomandi della racchetta standard sul lato sinistro del Computer. Ogni giocatore avrà una racchetta in campo.

*Pong®**Pong® 4**Pong® 4-1*

Robot Pong®
(1 giocatore)

Un giocatore comanda la racchetta di destra e gioca contro la racchetta di sinistra comandata dal Computer.

Pong®
(2 giocatori)

I due giocatori avversari controllano una racchetta ciascuno.

Pong® 4
(4 giocatori)

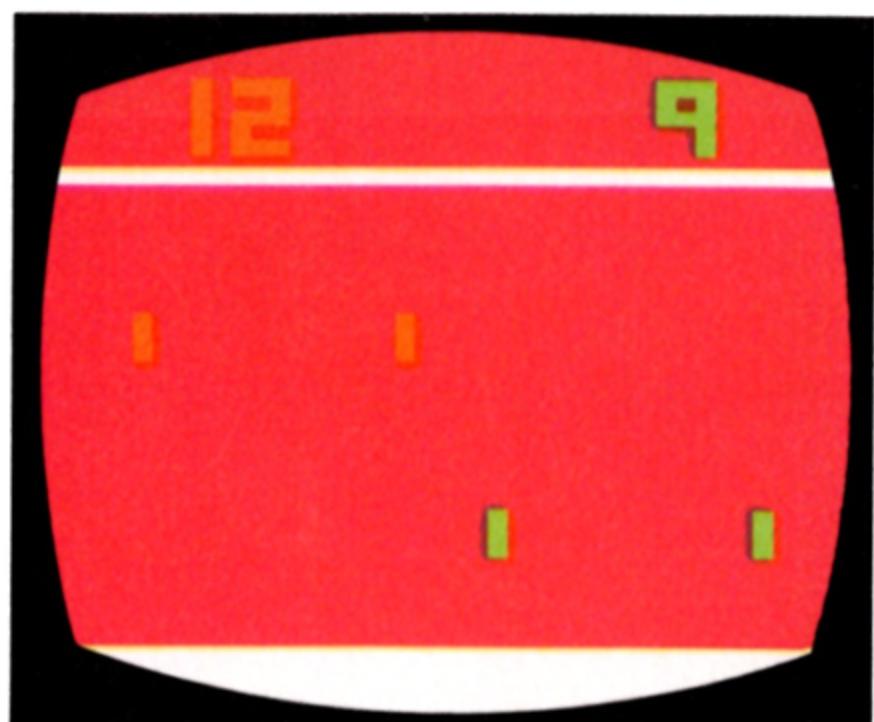
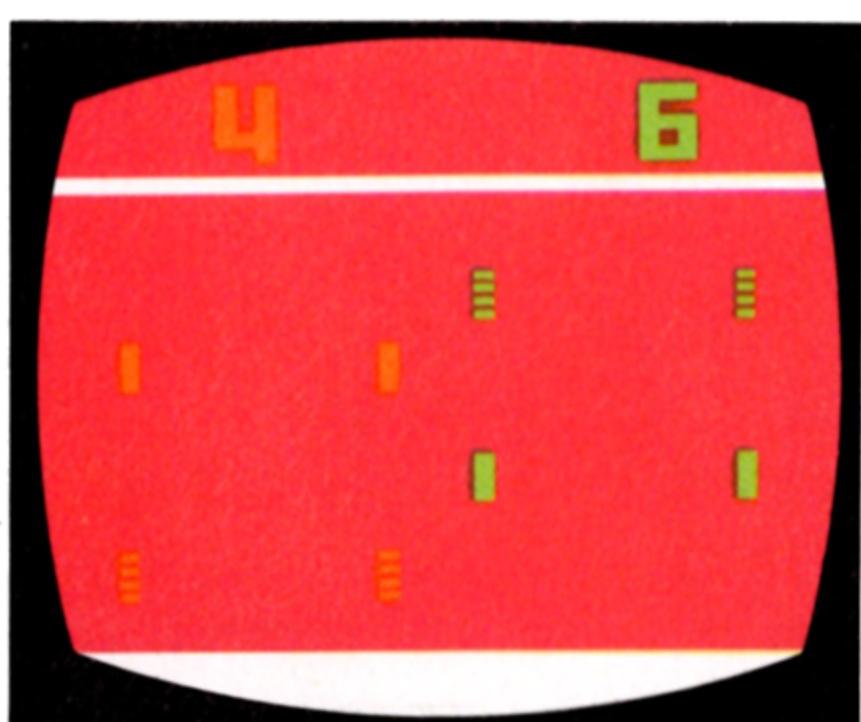
Due giocatori in doppio per ogni squadra! Ogni giocatore comanda una racchetta. Si provino le zone di gioco con il proprio compagno. Uno copre la metà superiore del campo mentre il compagno gioca nella metà inferiore.

Pong® 4-1
(4 giocatori)

4 giocatori possono partecipare a questo gioco. È semplice come il doppio nel Tennis. Ogni squadra ha due giocatori. Un giocatore comanda la racchetta a rete: l'altro copre la parte posteriore del campo.

N° gioco
N° giocatori
Stangata
Grandangolo

	Pong		Pong 4		Pong 4-1			
N° gioco	1	2	3	4	5	6	7	8
N° giocatori	1	1	2	2	4	4	4	4
Stangata								
Grandangolo								

*Super Pong®**Super Pong® 4*

Super Pong® (2 giocatori)

Ogni giocatore comanda due racchette. I due avversari giocano per segnare i punti.

Super Pong® 4 (4 giocatori)

È un gioco doppio rispetto al Super Pong! In ogni squadra vi sono due giocatori, ed ogni giocatore comanda due racchette.

N° gioco	N° giocatori	Stangata	Grandangolo
9	10	11	12
2	2	4	4

Super Pong	Super Pong 4
9	10
2	4

SOCCE

Preparatevi a calciare la palla in rete. Ogni giocatore usa un telecomando per spostare i calciatori sul campo. Quando si gira la manopola del telecomando, i calciatori si muovono.

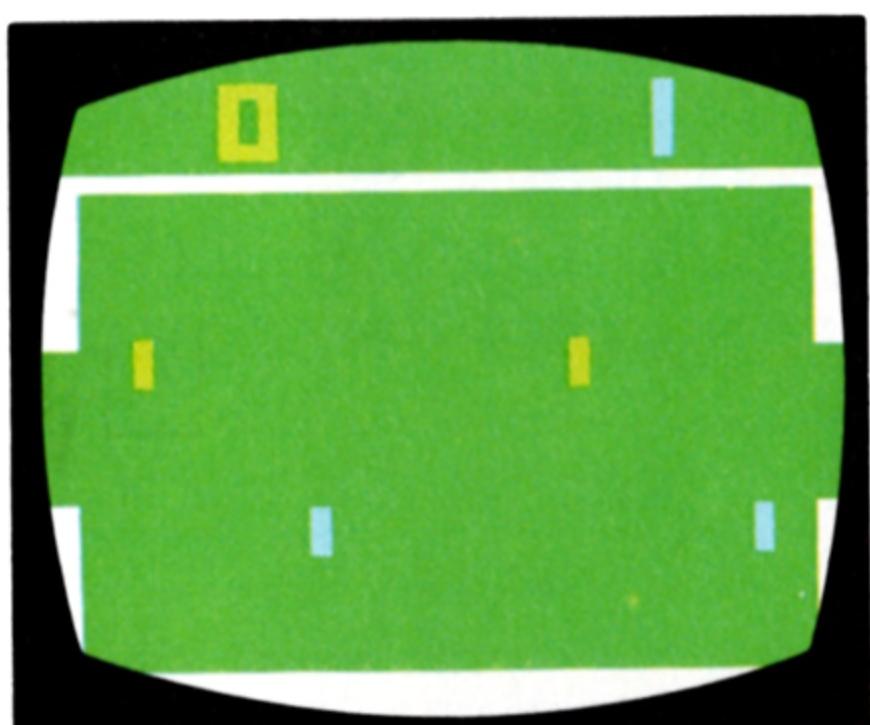
Un giocatore o una squadra fanno un punto quando la palla viene calciata a rete. Il primo giocatore

o la prima squadra che totalizza 21 punti vince la partita.

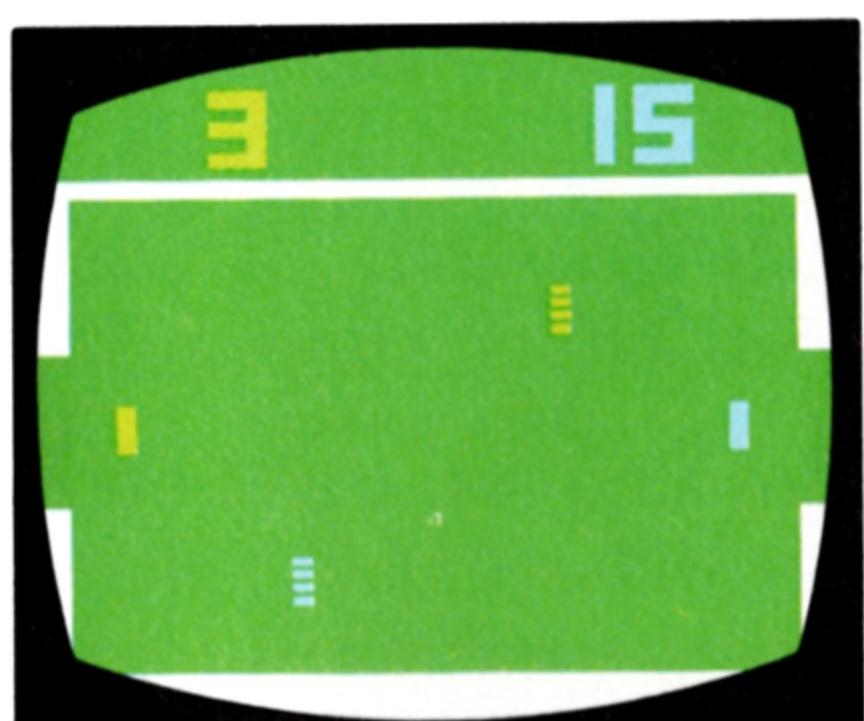
I calciatori di ogni squadra hanno lo stesso colore del punteggio che compare sulla sommità del campo. Il punteggio di destra si riferisce alla squadra o al giocatore del telecomando di destra; il punteggio di sinistra si riferisce al giocatore

o alla squadra del telecomando di sinistra. Se in una squadra vi sono due giocatori, il secondo calciatore è a strisce.

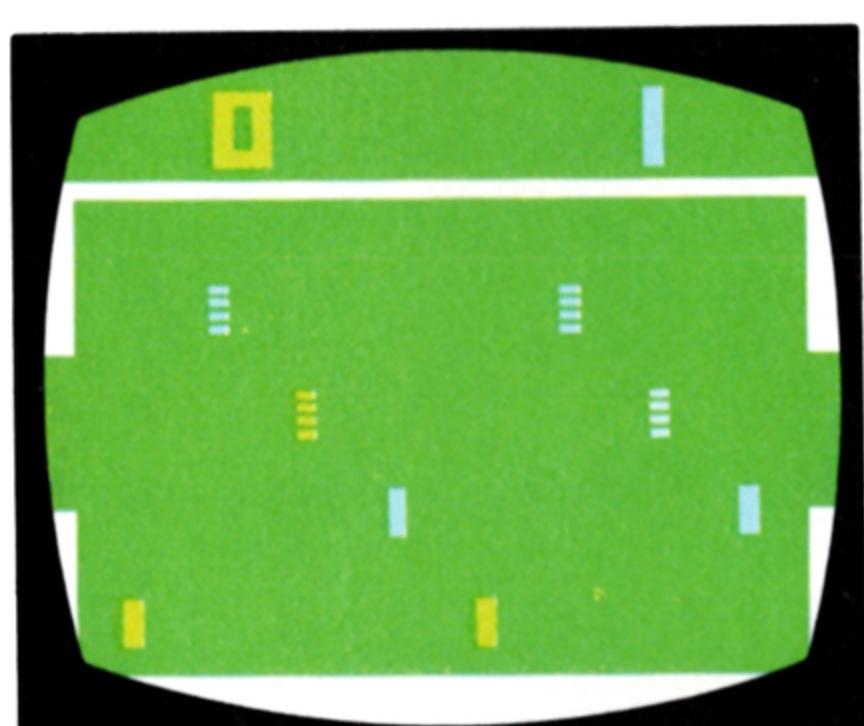
La squadra che ha segnato per ultima rimette la palla in gioco. La palla viene messa in gioco premendo il pulsante rosso del



Soccer



Soccer 4-1



Soccer 4-II

telecomando dopo aver atteso almeno un secondo dopo aver fatto il punto. Se in una squadra vi sono due giocatori uno qualsiasi dei due può rimettere la palla in gioco.

NOTA: Nei giochi con due giocatori, si usi il gruppo di sinistra di telecomandi.

Soccer (2 giocatori)

Due giocatori avversari comandano ciascuno due calciatori.

Soccer 4-I (4 giocatori)

Raddoppiate il divertimento con un "doppio" di calcio. In ogni squadra vi sono due giocatori; ogni giocatore comanda un calciatore.

Soccer 4-II (4 giocatori)

In ogni squadra vi sono due giocatori. Ogni giocatore comanda due calciatori.

N° gioco
N° giocatori
Stangata
Grandangolo
Stop

<i>Soccer</i>	<i>Soccer</i>	<i>Soccer</i>			
13	14	15	16	17	18
2	2	4	4	4	4

FOOZPONG™

Ogni giocatore o squadra comanda due file verticali di racchette che si muovono simultaneamente. Lo scopo? Gettare la palla in rete. Il giocatore o la squadra totalizza un punto per ogni goal. Il giocatore o la squadra che per prima totalizza 21 punti vince la partita.

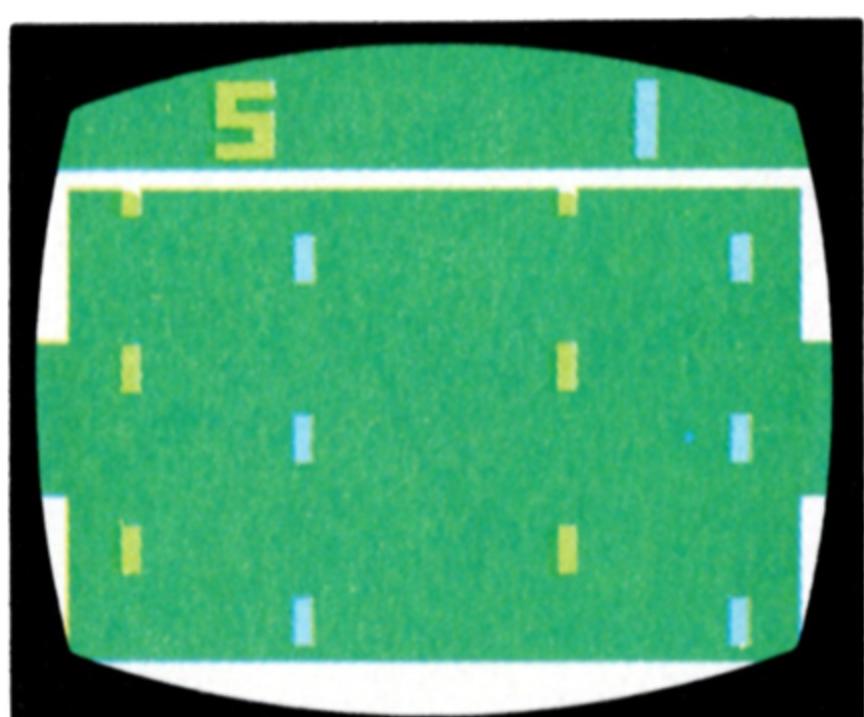
Se in una squadra vi sono due giocatori la racchetta del secondo è a strisce. Le racchette di ogni squadra hanno lo stesso colore del punteggio che appare sulla sommità del video.

Il punteggio di destra si riferisce al giocatore del telecomando di destra; il punteggio di sinistra si

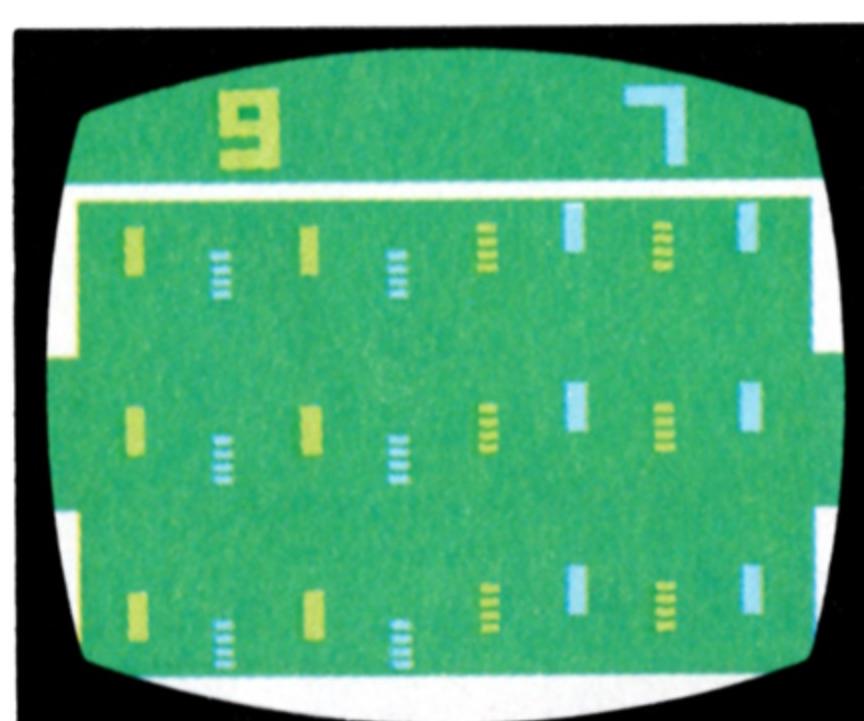
riferisce al giocatore del telecomando di sinistra.

Il giocatore (o la squadra) che per ultimo ha fatto il punto serve la palla. La palla si serve premendo il pulsante rosso dopo aver atteso almeno un secondo dopo che è stato fatto l'ultimo punto. Si noti che il movimento verticale di ogni fila è limitato. Ogni racchetta può spostarsi in metà del campo. Vi sono 4 racchette per fila, ma soltanto 3 racchette della fila compaiono contemporaneamente sul campo.

NOTA: Nei giochi con due giocatori, si usi il gruppo di sinistra di telecomandi.



Foozpong™



Foozpong™ 4

Foozpong™ (2 giocatori)

I due giocatori avversari controllano ciascuno due file di racchette.

Foozpong™ 4 (4 giocatori)

Gioco doppio di foozpong! In ogni squadra vi sono due giocatori ed ogni giocatore comanda due file di racchette.

	Foozpong	Foozpong 4	
N° gioco	19	20	21
N° giocatori	2	2	4
Stangata			
Stop			

HOCKEY

Ci si batte per mandare in rete il disco di hockey. Le partite ad hockey prevedono variazioni nel numero di bastoni comandati nel campo da gioco e nelle caratteristiche quali velocità, angolo di inclinazione del tiro e possibilità di fermare il disco.

Un giocatore o una squadra totalizzano un punto per ogni goal fatto. La squadra o il giocatore che per primi totalizzano 21 punti vincono la partita.

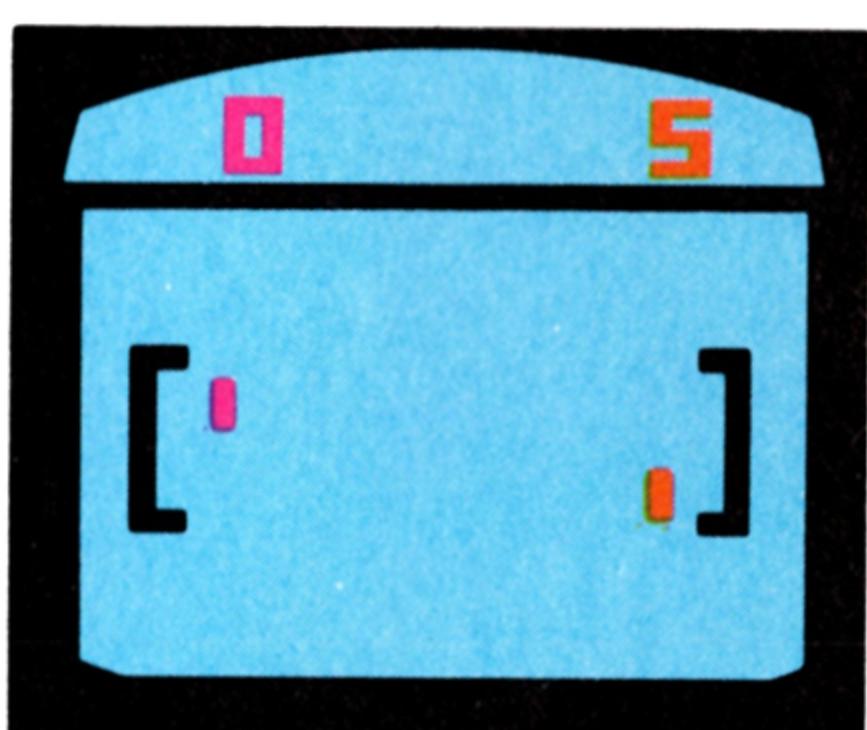
I bastoni da hockey si spostano soltanto verticalmente sul campo di gioco. Quando un giocatore comanda più di un bastone, tutti i bastoni si muovono contemporaneamente. I bastoni di ogni giocatore o squadra hanno lo stesso colore del punteggio che compare alla sommità del campo.

Il punteggio di destra si riferisce al giocatore del telecomando di destra; il punteggio di sinistra si riferisce al gioco del telecomando di sinistra.

Se in una squadra vi sono due giocatori il bastone del secondo giocatore è strisce.

Il giocatore o la squadra che fanno il punto per ultimi rimettono in gioco il dischetto premendo il pulsante rosso del telecomando dopo aver atteso almeno un secondo dopo che è stato fatto l'ultimo punto. Se in una squadra vi sono due giocatori, la rimessa in gioco viene effettuata da uno di essi indifferentemente.

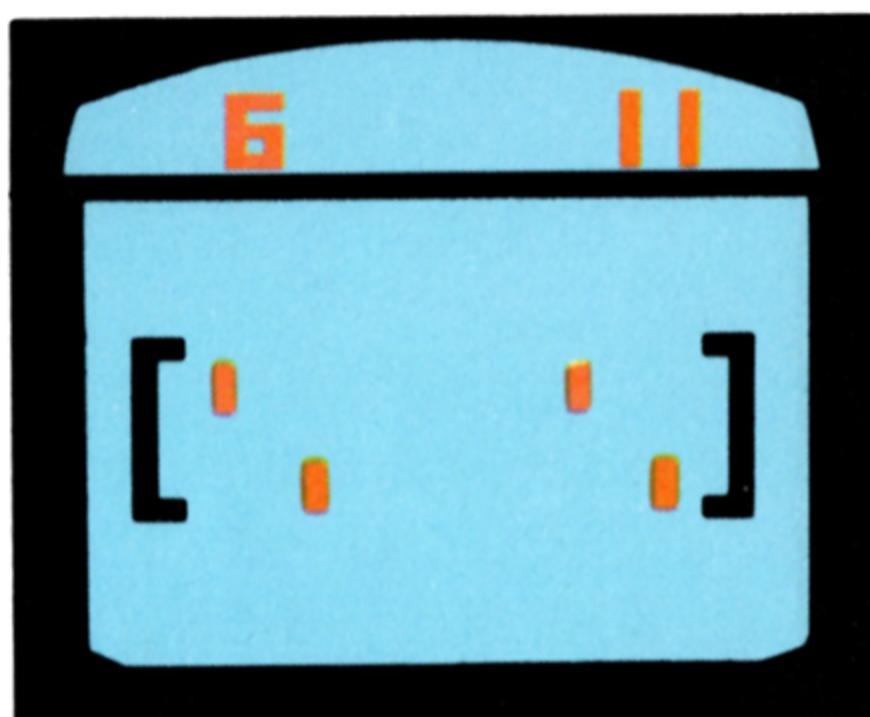
NOTA: Nei giochi con 2 giocatori si usi il gruppo di sinistra di telecomandi.



Hockey I

N° gioco
N° giocatori
Stangata
Grandangolo
Stop

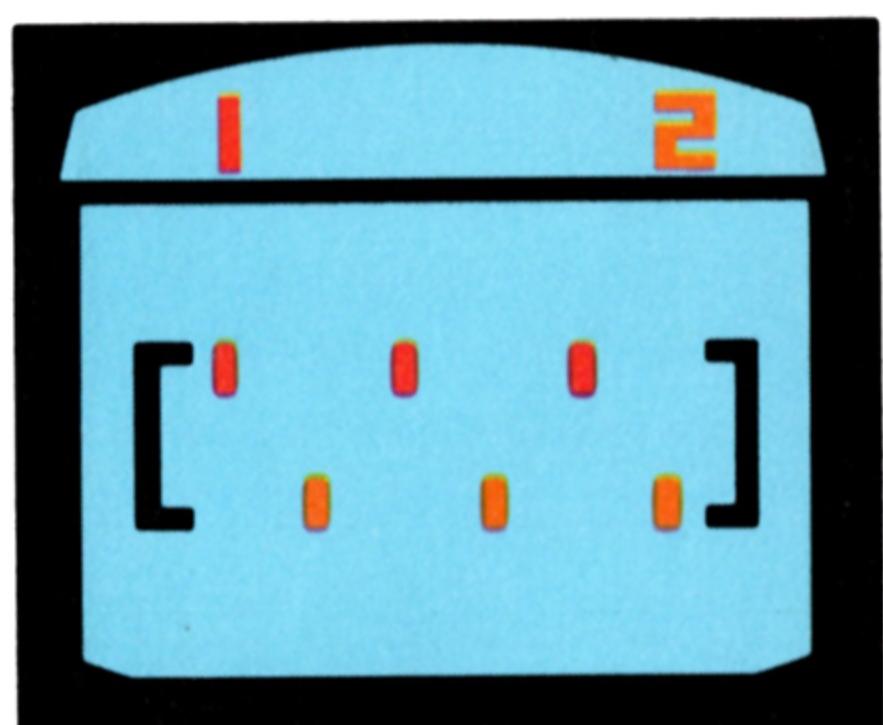
Hockey I	Hockey II	Hockey III	Hockey 4.I	Hockey 4.II
23	24	25	26	27
2	2	2	2	2
2			2	2
			4	4
			4	4
			4	4



Hockey II

Hockey II (gioco per 2 giocatori)

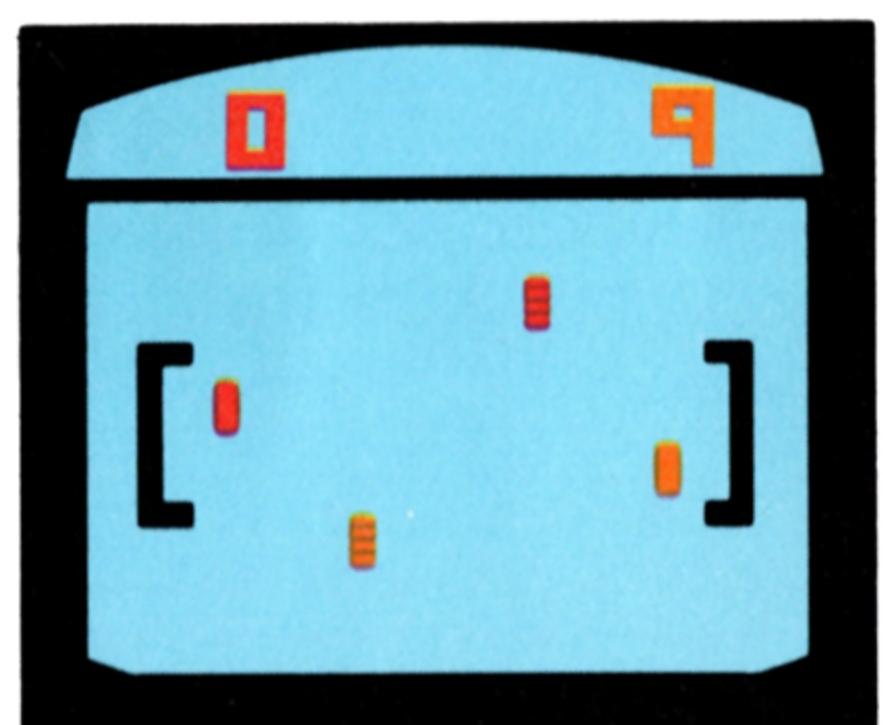
Due giocatori avversari comandano ciascuno due bastoni; colpiscono con il bastone anteriore e difendono la rete con l'altro.



Hockey III

Hockey III (gioco per 2 giocatori)

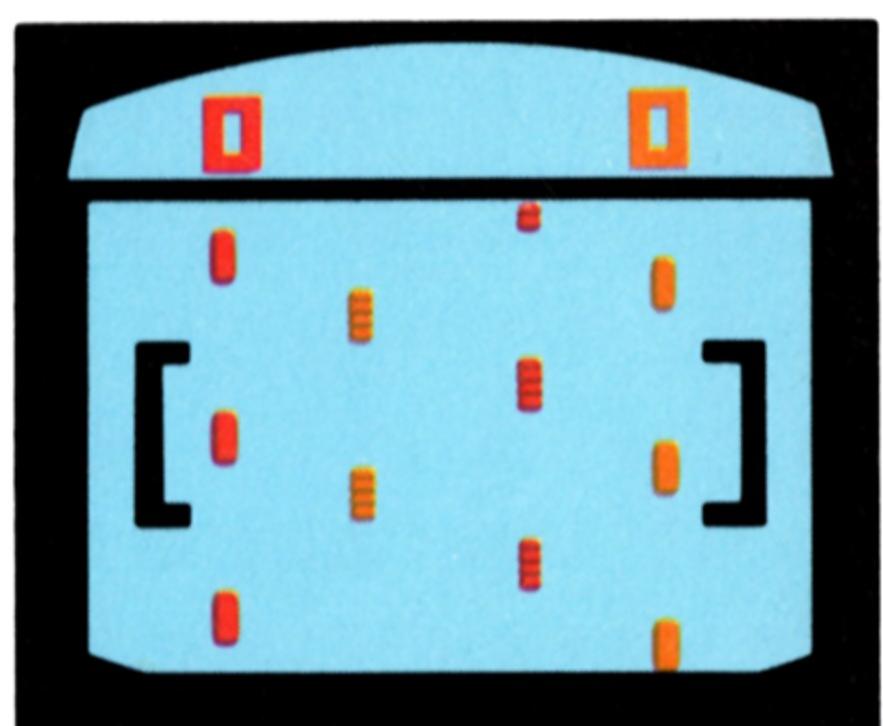
Ogni giocatore comanda tre bastoni. Due giocatori avversari tentano di segnare il punto con un bastone che difende la rete e due bastoni che coprono il campo di gioco.



Hockey 4-I

Hockey 4-I (gioco per 4 giocatori)

Quattro giocatori si battono sul campo di gioco ghiacciato per fare goal. Ogni giocatore comanda un bastone e in ogni squadra vi sono due giocatori: un attaccante ed un difensore.



Hockey 4-II

Hockey 4-II (gioco per 4 giocatori)

Ci si può divertire il doppio mettendo due giocatori per ogni squadra. Ogni giocatore comanda una fila di bastoni con il telecomando. Ogni bastone può spostarsi nella metà campo. Vi sono 4 bastoni per fila, ma soltanto tre compaiono sul campo contemporaneamente.

QUADRAPONG®

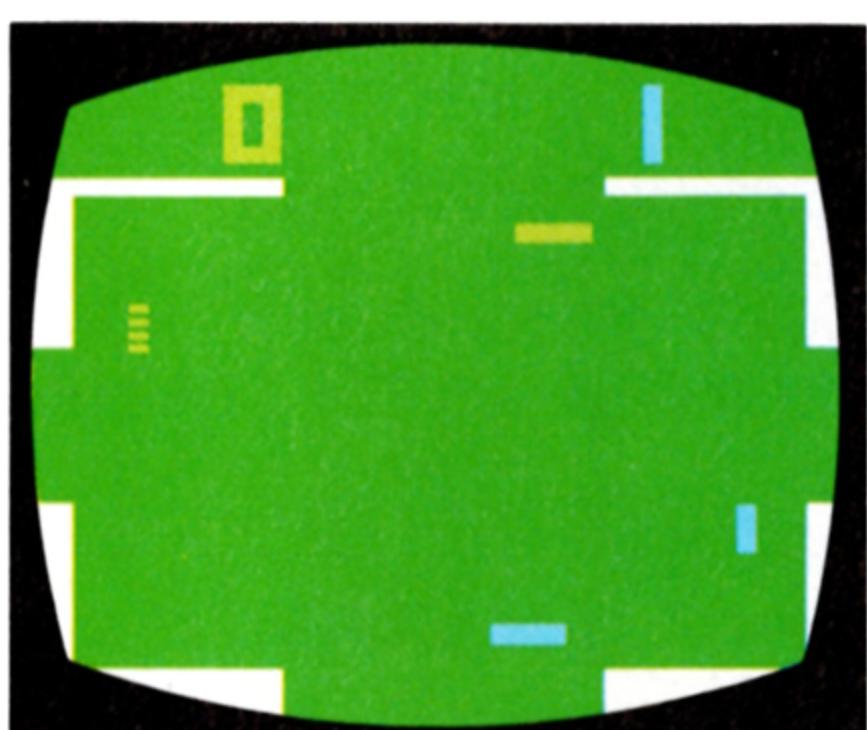
Il re del pong! Per questo gioco sono necessari 4 giocatori. Ogni squadra è formata da due giocatori ed ogni giocatore comanda una racchetta.

Le racchette di una squadra hanno lo stesso colore del punteggio che compare alla sommità del campo. Il punteggio di destra si riferisce al giocatore del telecomando di destra; il punteggio di sinistra si riferisce al giocatore del telecomando di sinistra.

Il movimento della racchetta di ogni giocatore è limitato ad una sola metà del campo. Ogni metà del rettangolo ha una rete. Ogni racchetta difende una rete.

Per fare un punto il giocatore deve mandare la pallina nella rete difesa dai giocatori avversari. (Si faccia attenzione a non segnare contro il proprio compagno di squadra!). La prima squadra che totalizza 21 punti vince la partita.

L'ultima squadra che ha segnato rimette in gioco la palla premendo il pulsante rosso del telecomando dopo aver atteso almeno un secondo dopo che è stato fatto l'ultimo punto. In una squadra di due giocatori la palla può essere rimessa in gioco da uno di questi indifferentemente.



Quadrapong ®

Quadrapong® (gioco per 4 giocatori)

Ogni giocatore comanda la propria racchetta con un telecomando e tenta di fare dei gol. La prima squadra che totalizza 21 goal vince la partita.

N° gioco	33	34
	4	4
N° giocatori		
Stangata		
Stop		



HANDBALL

Questo gioco viene condotto esattamente come una partita regolare di pallamano. Ogni giocatore comanda una racchetta. Le racchette sono posizionati sullo stesso lato del campo ed hanno lo stesso colore del punteggio che appare alla sommità dello stesso. Il punteggio di destra si riferisce al giocatore o alla squadra che hanno il telecomando di destra; il punteggio di sinistra si riferisce al giocatore o alla squadra che hanno il telecomando di sinistra.

Il giocatore la cui racchetta non stà lampeggiando deve colpire la palla. Dopo che la palla è stata colpita con successo, la racchetta comincia a lampeggiare. Se la pallina viene colpita quando non è il proprio turno (quando la racchet-

ta sta lampeggiando) l'avversario fa il punto. Si fa un punto quando l'avversario manca la palla o la colpisce quando non è il suo turno. Il primo giocatore che raggiunge 21 punti vince la partita. Il giocatore o la squadra che per ultimi hanno fatto il punto servono la palla dopo aver atteso almeno un secondo dopo che il punto è stato fatto. In una squadra di due giocatori la palla può essere servita indifferentemente da uno di essi. Si serve premendo il pulsante rosso del telecomando.

In una squadra di due giocatori il secondo giocatore ha la racchetta a strisce e gioca in avanti.

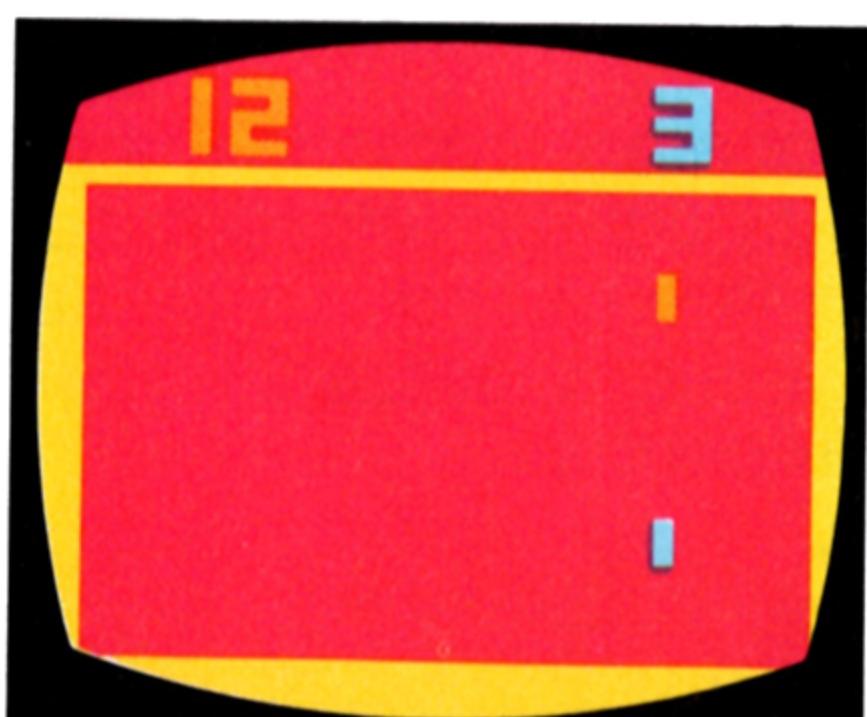
NOTA: Nei giochi a due giocatori si usi il gruppo di sinistra di telecomandi.

Handball
(gioco per due giocatori)

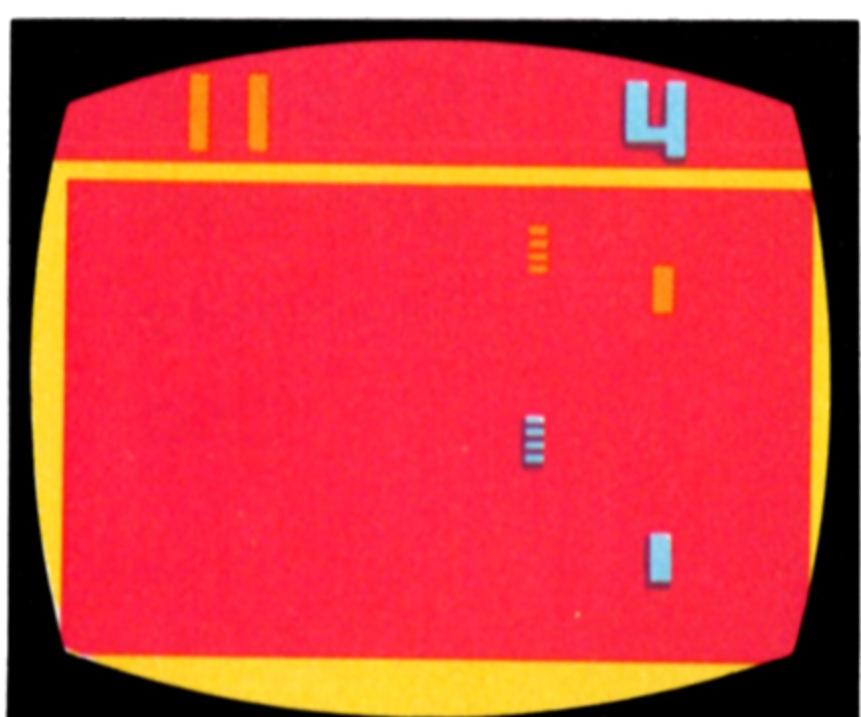
Ogni giocatore comanda una racchetta e gioca per fare dei punti.

Handball II
(gioco per 4 giocatori)

È il doppio della pallamano! In una squadra vi sono due giocatori. Ogni giocatore comanda una racchetta. Entrambi i giocatori della squadra possono effettuare il colpo.



Handball



Handball II

Handball	Handball II
35	36
2	2
4	4

Nº gioco
Nº giocatori
Stangata
Grandangolo

VOLLEYBALL

La pallavolo può essere giocata da due o quattro giocatori. Lo scopo? Rimandare la palla oltre la rete al centro del campo.

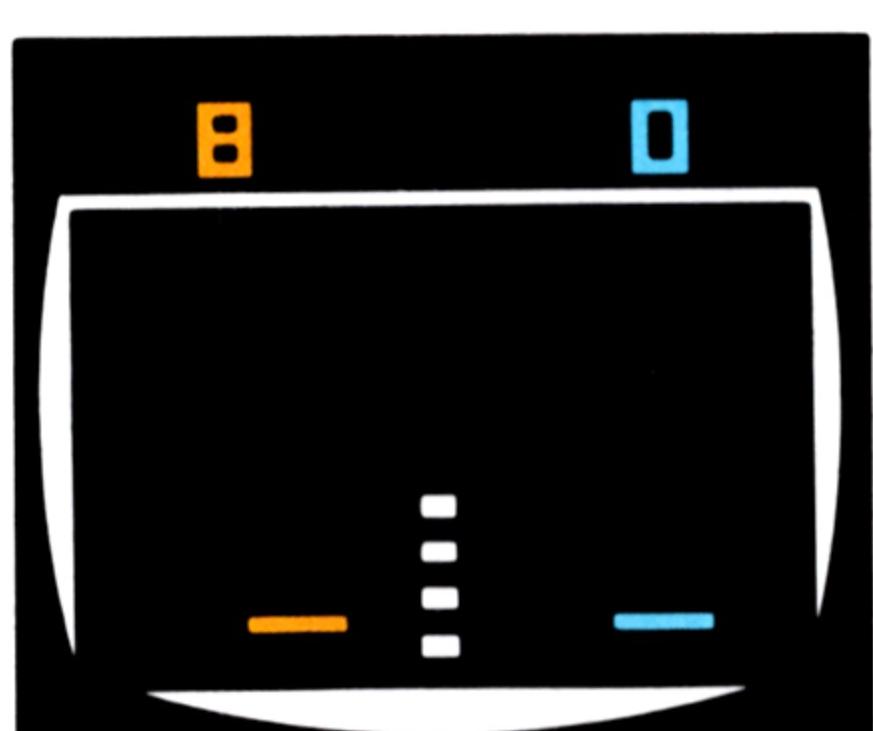
Ogni giocatore comanda una racchetta che si sposta lungo una linea orizzontale sul fondo del campo. Le racchette hanno lo stesso colore del punteggio che compare alla sommità del campo. Il punteggio di destra si riferisce al giocatore o alla squadra del telecomando di destra; il punteggio di sinistra si riferisce al giocatore o alla squadra del telecomando di sinistra.

Il giocatore o la squadra fanno un punto quando l'avversario manca

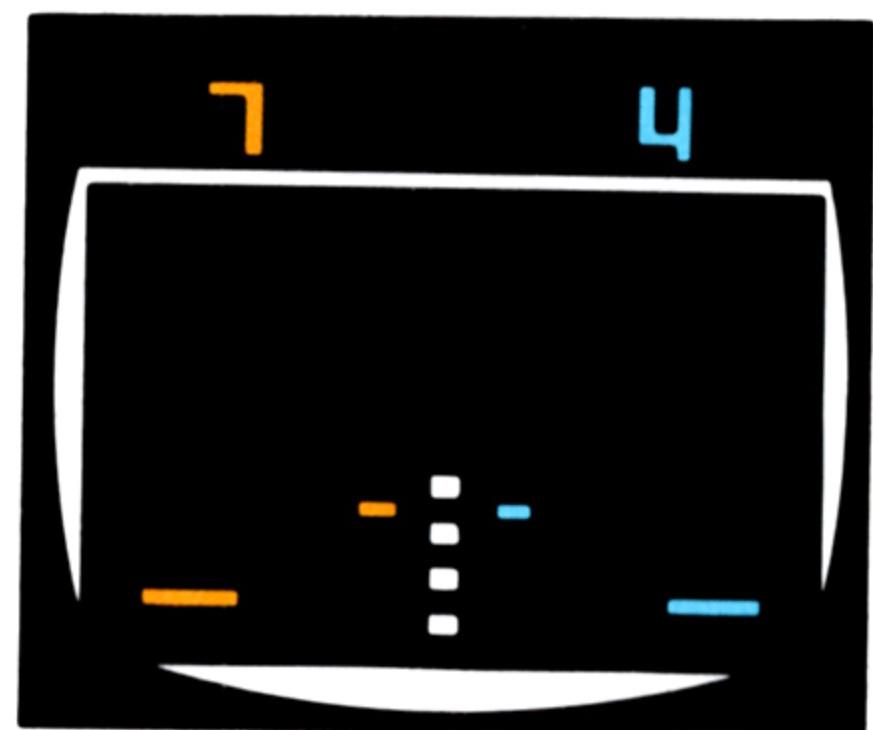
la palla o la manda in rete. Il giocatore o la squadra che per primo totalizza 21 punti, vince la partita.

Nel corso delle partite a quattro, il secondo giocatore di ogni squadra coprirà la parte superiore del campo con una racchetta più piccola.

La squadra che per ultima fa il punto serve la palla dopo aver atteso almeno un secondo dopo che il punto è stato fatto. In una squadra a due giocatori la palla può essere servita indifferentemente da uno di essi. Si serve premendo il pulsante rosso del telecomando.



Volleyball



Volleyball 4

Volleyball (gioco per due giocatori)

I due giocatori avversari comandano ciascuno una racchetta e tirano al volo per effettuare punti.

Volleyball 4 (gioco per quattro giocatori)

Con due giocatori in ogni squadra, è possibile alzare e schiacciare la palla.

Volleyball	Volleyball 4			
N° gioco	39	40	41	42
N° giocatori	2	2	4	4
Schiacciata				

BASKETBALL

Pronti per infilare il canestro! La pallacanestro può essere giocata da due o quattro giocatori. Ogni giocatore comanda una racchetta che si sposta lungo la linea orizzontale attraverso la metà campo inferiore. Ogni giocatore o squadra ha un canestro. Il giocatore sulla sinistra del campo deve mandare la palla nel canestro sul lato destro del campo. Il giocatore di destra deve infilare il canestro di sinistra.

Le racchette hanno lo stesso colore del punteggio che compare alla sommità del campo.

Un giocatore o una squadra fanno un punto quando la palla passa attraverso il canestro. Il primo giocatore che totalizza 21 punti vince la partita.

La squadra che ha fatto l'ultimo punto rimette la palla in campo premendo il pulsante rosso del telecomando dopo aver atteso almeno un secondo dopo che è stato fatto l'ultimo punto. In una squadra a due giocatori la palla può essere rimessa in gioco indifferentemente da uno di essi.

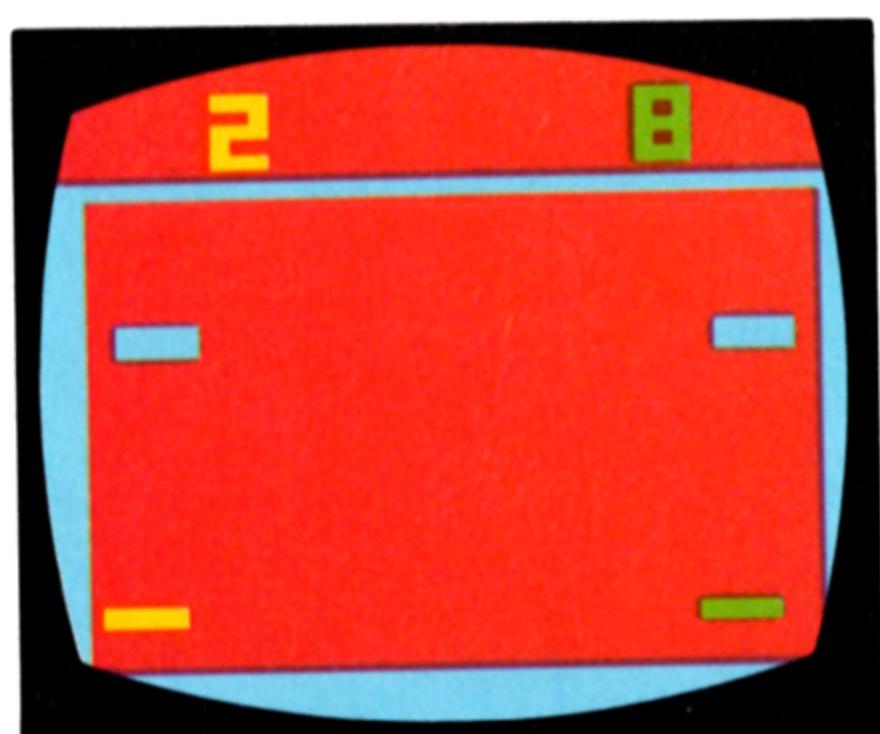
Il punto in cui la palla viene colpita sulla racchetta determina la direzione della stessa. Per esempio, se la palla viene colpita con il lato destro della racchetta, verrà lanciata a destra.

NOTA: Attenzione a non lanciare la palla nel canestro dell'avversario sul vostro lato del campo!

Il secondo giocatore in una squadra a due giocatori comanderà una racchetta piccola posizionata più in alto nel campo di gioco.

Le racchette hanno lo stesso colore del punteggio che compare sulla sommità del campo. Il punteggio di destra si riferisce al giocatore o alla squadra del telecomando di destra; il punteggio di sinistra si riferisce al giocatore o alla squadra del telecomando di sinistra.

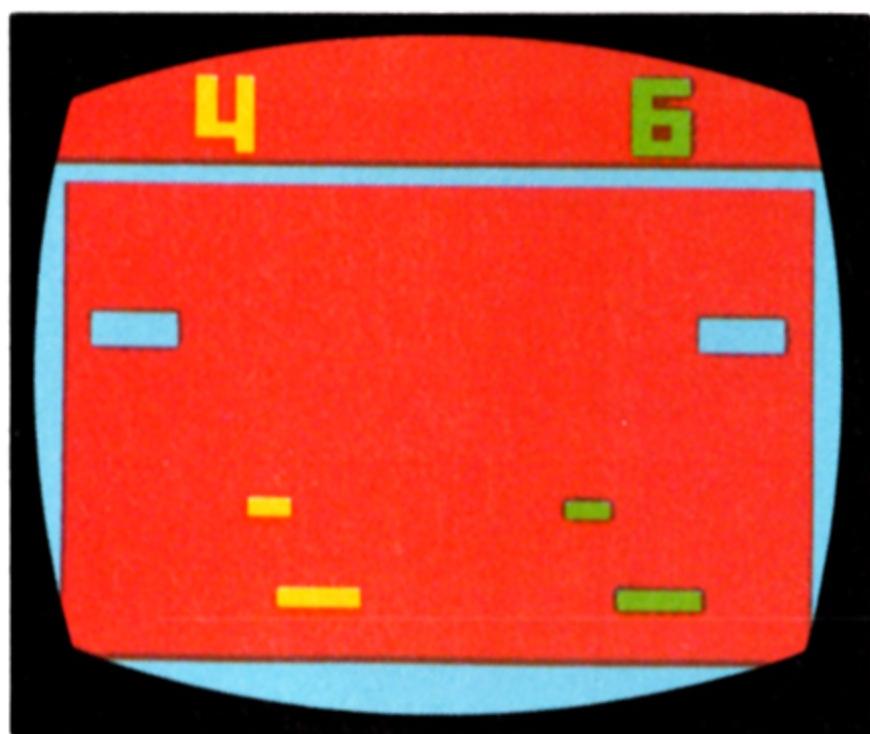
NOTA: nei giochi con due giocatori si usi il gruppo di sinistra dei telecomandi.



Basketball

Basketball (gioco per due giocatori)

Usando le racchette, ogni giocatore cerca di colpire la palla e di fare dei canestri. Il primo giocatore che totalizza 21 punti vince la partita.



Basketball 4

Basketball 4
(gioco per 4 giocatori)

Ogni squadra è composta da 2 giocatori e cerca di lanciare la palla e di fare i canestri. La prima squadra che raggiunge 21 punti vince la partita.

N° gioco
n° giocatori
Grandangolo
Stop
Schiacciata

Basket ball		Basket ball 4	
43	44	45	46
2	2	2	2
	■		
		■	
		■	
47	48	49	50
4	4	4	4
	■		
		■	
		■	

VIDEO OLYMPICS™

	PONG®								SUPER PONG®								FOOTBALL							
Nº gioco	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22		
Stangata	1	1	2	2	4	4	4	4	2	2	4	4	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4		
Grandangolo																								
Stop																								
Schiacciata																								

Nº giocatori
Stangata
Grandangolo
Stop
Schiacciata

	HOCKEY								QUADRAPHONE								VOLLEYBALL											
Nº gioco	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
Stangata	2	2	2	2	2	2	4	4	4	4	4	4	2	2	4	4	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
Grandangolo																												
Stop																												
Schiacciata																												

Nº giocatori
Stangata
Grandangolo
Stop
Schiacciata

50

JUEGO VIDEO

VIDEO OLYMPICS™

EMPLEO DE LOS CONTROLES



Utilice sus Mandos Giratorios de Raqueta Standard con esta cassette de juego.

Asegúrese de que los cables de los Controles estén bien conectados con el SISTEMA VIDEO COMPUTADORA ATARI. Vea su Manual de Instrucciones para más detalles. Para juegos de 4 personas, necesitará otro juego de Controles. Pueden adquirirse los controles en su tienda ATARI más cercana. Para juegos de dos personas, conecte los Controles Standard al lado izquierdo de la consola.

NOTA: Para prolongar la vida de su SISTEMA VIDEO COMPUTADOR ATARI y proteger los componentes electrónicos deberá estar apagada la consola (OFF) al introducir una cassette de juego.

Gire el mando para mover las raquetas. Pulse el botón rojo del control para darle a la pelota con más velocidad, cogerla o hacerla saltar con la raqueta, según el juego que esté jugando. Algunos juegos le proporcionan una característica especial para utilizarse en competición. Active estas características de juego con el botón rojo del Control.

VELOCIDAD: Cuando quiera darle más velocidad a la pelota al devolverla, pulse el botón rojo del control al tocar su raqueta la pelota.

WHAMMY: Dele ángulos más agudos a sus devoluciones. Pulse el botón rojo del Control al tocar la pelota su raqueta. El ángulo seguirá siendo el mismo en su devolución mientras esté pulsando el botón rojo del control o hasta que su adversario devuelva su tiro.

CATCH: Pulse el botón rojo del Control al dar la pelota a su raqueta, y aquella quedará pegada a la raqueta. Utilice este tiempo para planear su estrategia, apuntar o pasar la pelota a la otra raqueta de su equipo. Sin embargo, mueva lenta y cuidadosamente; la pelota dejará la raqueta si hace movimientos rápidos repentinos.

JUMP: Haga que la raqueta salte hacia arriba para darle a la pelota y picarla en algunos de los juegos. Pulse el botón rojo del Control y su raqueta saltará desde la parte inferior del campo de juego al centro. Asegúrese de activar el salto antes de que la pelota pase por el centro del campo, o ésta pasará a través de la raqueta en vez de rebotar de ella.

NOTA: Para ver cuales características ofrece cada juego, vea la matriz de juegos al final de cada descripción de los diversos juegos.

DIFICULTAD

Lleve el programador de dificultad de la posición ‘‘b’’, a la posición

‘‘A’’ para reducir el tamaño de su raqueta a la mitad.

PONG®

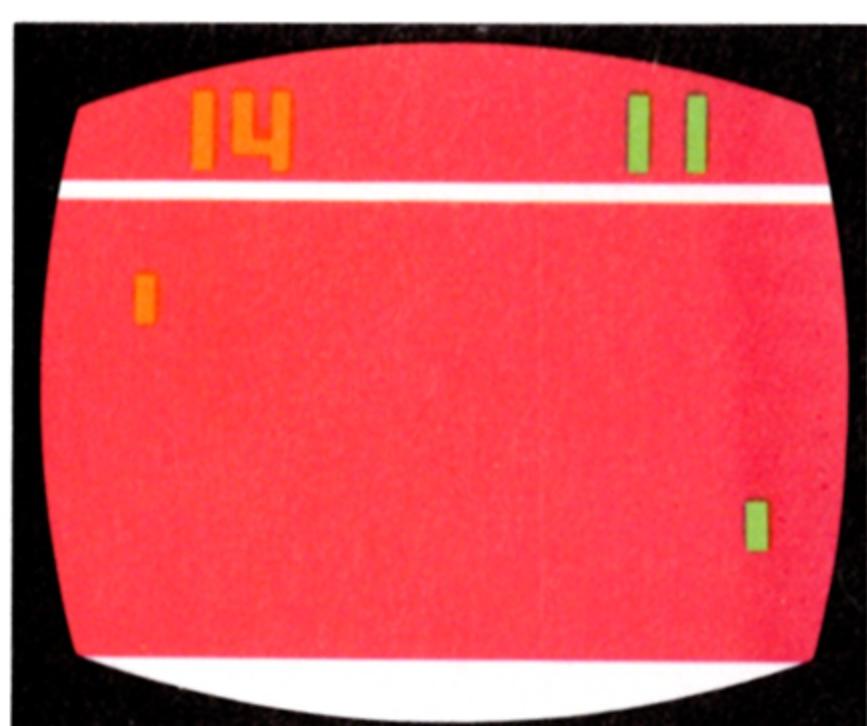
Al pong se juega de forma muy parecida al tenis. Utilizando un Control, cada jugador le da a la pelota moviendo las raquetas por el campo de juego. Las raquetas sólo se mueven verticalmente por el campo. Cuando un jugador controla más de una raqueta, todos se mueven juntas. Si hay dos jugadores en un equipo, la raqueta del segundo será rayada. Las raquetas de cada equipo, serán del mismo color que la puntuación en la parte superior del campo de juego. La puntuación derecha es la del jugador o equipo de la derecha y viceversa.

Un jugador o un equipo, marca un punto cuando el golpe de su adversario se sale de los límites del campo o erra el tiro. El primer

jugador o equipo, al marcar 21 puntos gana la partida.

El último jugador o equipo en marcar, siempre saca la pelota. Saque pulsando el botón rojo del control tras esperar por lo menos un segundo después de marcarse el punto. Si hay dos jugadores en un equipo, cualquiera de los dos pueden sacar la pelota. En la versión Pong, Robot, es siempre la computadora la que saca... !Ya que el jugador habrá perdido el punto!

NOTA: En juegos de dos personas, conecte sus controles de Raqueta Standard al lado izquierdo de la Consola. Cada jugador tendrá una raqueta uniforme (no rayada).



PONG® Playfield

PONG® ROBOT

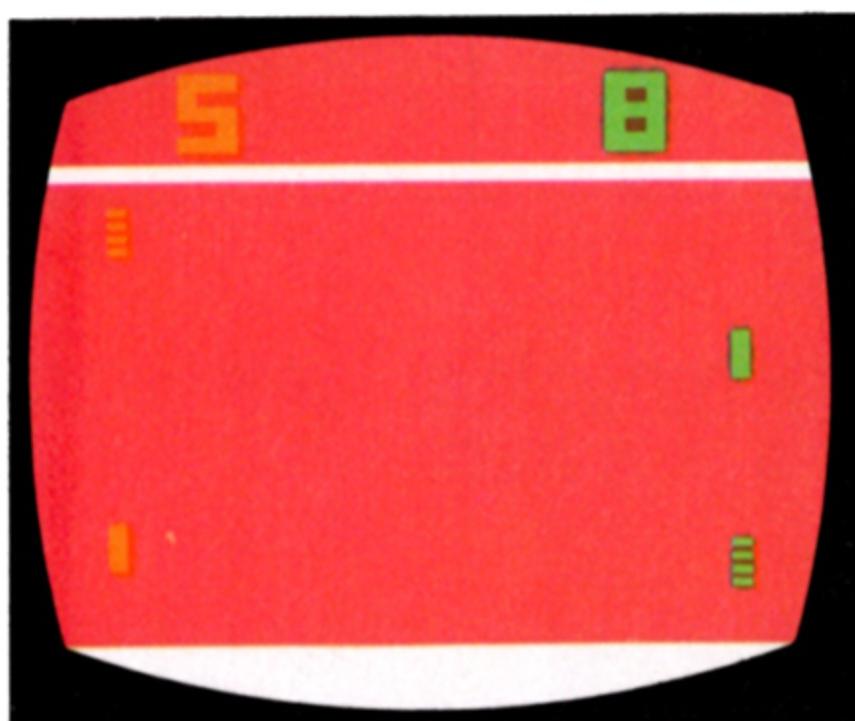
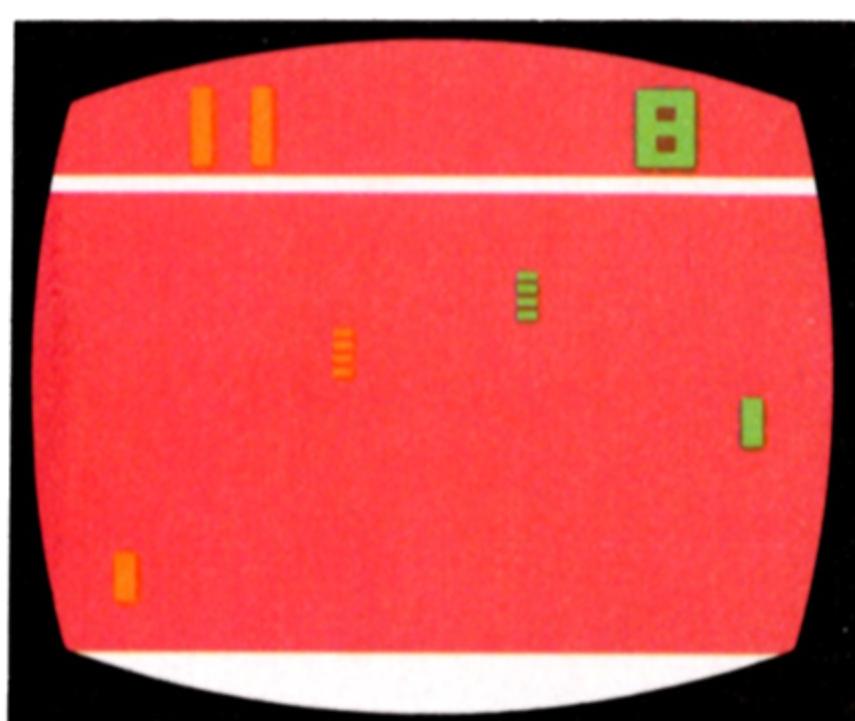
Juego de una persona

Un jugador controla la raqueta derecha y compite contra la raqueta izquierda controlada por la computadora.

PONG®

Juego de dos personas

Dos adversarios controlan cada uno una raqueta.

*PONG® 4 Playfield**PONG® 4-1 Playfield*

NUMERO DE JUEGO
NUMERO DE JUGADORES
SPEED
WHAMMY

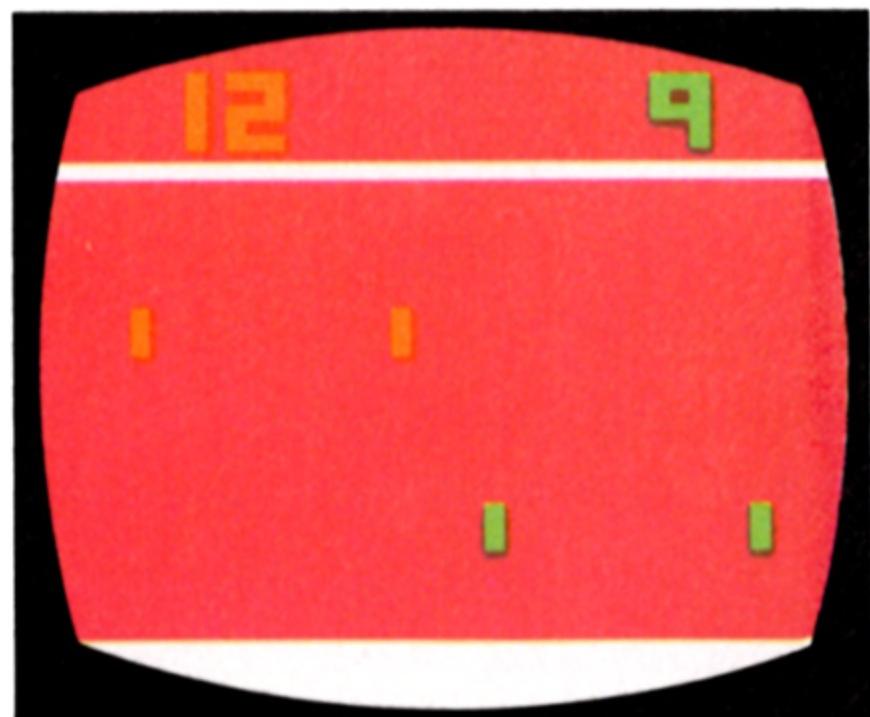
PONG® 4**Juego de dos personas**

Este es un juego doble de PONG, con dos jugadores en cada equipo. Cada uno controla una raqueta. Intente dividir el campo entre su pareja y Vd. juegue en la parte superior y su pareja en la inferior.

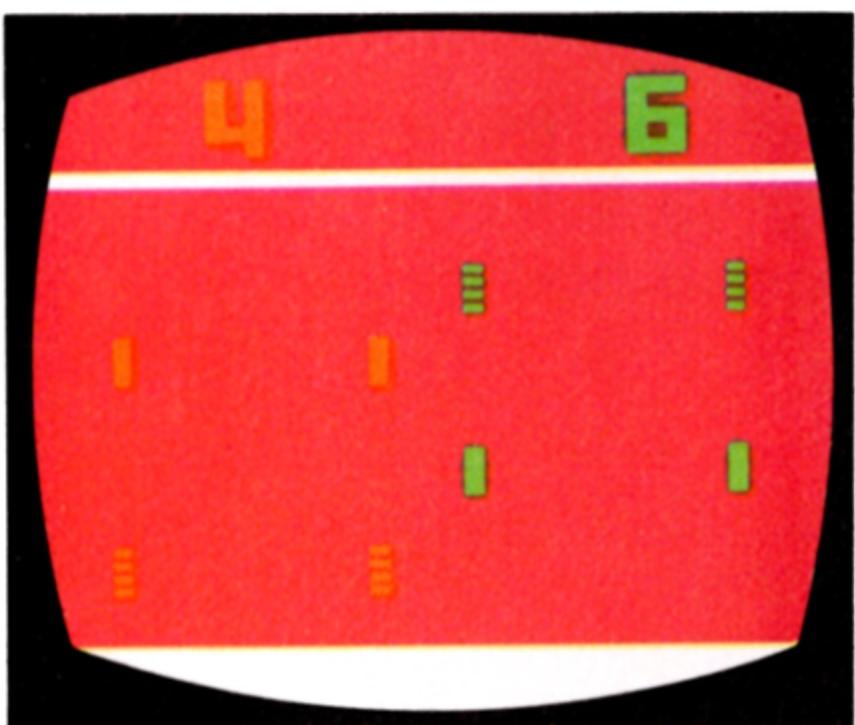
PONG® 4-1**Juego de cuatro personas**

Pueden jugar cuatro jugadores. Es tan sencillo como un doble de tenis. Hay dos jugadores en cada equipo. Uno de ellos controla la raqueta de la red, y el otro del equipo juega a la parte de atrás de la red.

Pong				Pong 4		Pong 4.1	
1	2	3	4	5	6	7	8
1	1	2	2	4	4	4	4

*SUPER PONG® Playfield***SUPER PONG®****Juego de dos personas**

Cada jugador controla dos raquetas. Juegan para puntuar dos adversarios.



SUPER PONG® 4 Playfield

NUMERO DE JUEGO
NUMERO DE JUGADORES
SPEED
WHAMMY

SUPER PONG® 4

!Un juego doble de SUPER PONG!

Con dos jugadores en cada equipo, controlando cada uno dos raquetas.

FUTBOL

¡Prepárese para marcar ese gol! Cada jugador controla un control para mover los chutadores por el campo. Al girar el mando de los Controles, se mueven más jugadores juntos.

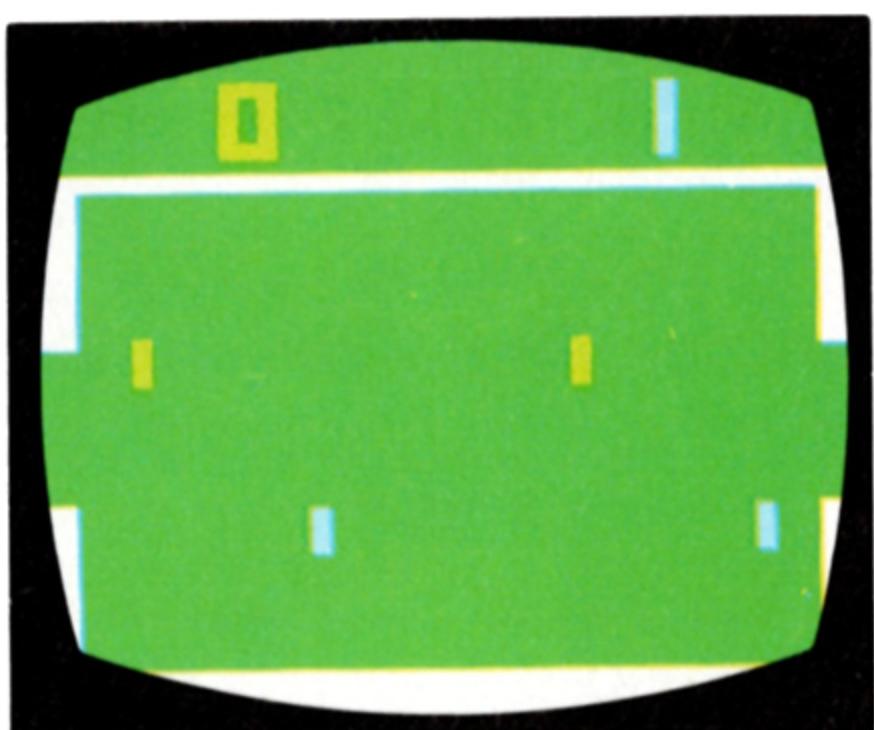
Un futbolista o un equipo marca un punto cuando marca un gol. El primer jugador o equipo en puntuar 21 tantos gana la partida.

Los futbolistas de cada equipo son del mismo color que la puntuación en la parte superior del campo de juego. La puntuación derecha es la del equipo o jugador que

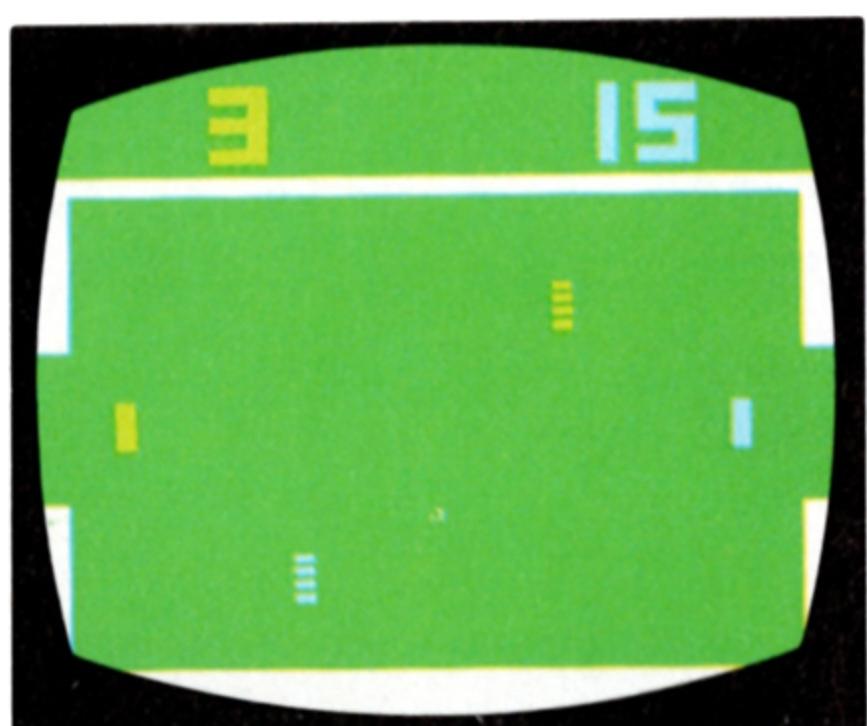
maneja. Los controles de la derecha; la de la izquierda es del equipo o jugadores de la izquierda. Si hay dos jugadores en un equipo, el futbolista del segundo será rayado.

El último equipo que ha marcado un gol saca el balón pulsando el botón rojo del Control tras esperar por lo menos un segundo después de puntuar. Si hay dos jugadores en cada equipo, cualquiera de los dos puede sacar el balón.

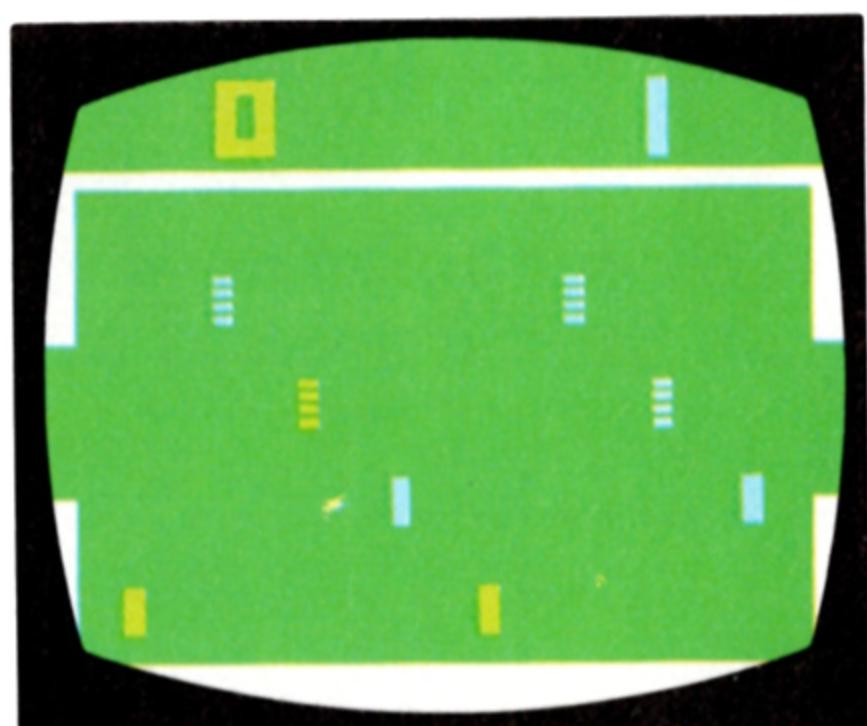
NOTA: En juegos de dos personas, utilice el juego de Controles izquierdos.



SOCCKET Playfield



SOCCKER 4-1 Playfield



SOCCKET 4-II Playfield

NUMERO DE JUEGO
NUMERO DE JUGADORES
SPEED
WHAMMY
CATCH

FUTBOL

Juego de dos personas

Dos adversarios controlan cada uno a dos futbolistas.

FUTBOL 4-1

Juego de cuatro jugadores

Divértase aún más con un juego de dobles de fútbol. Hay dos jugadores en cada equipo; cada uno controla a un futbolista.

FUTBOL 4-4

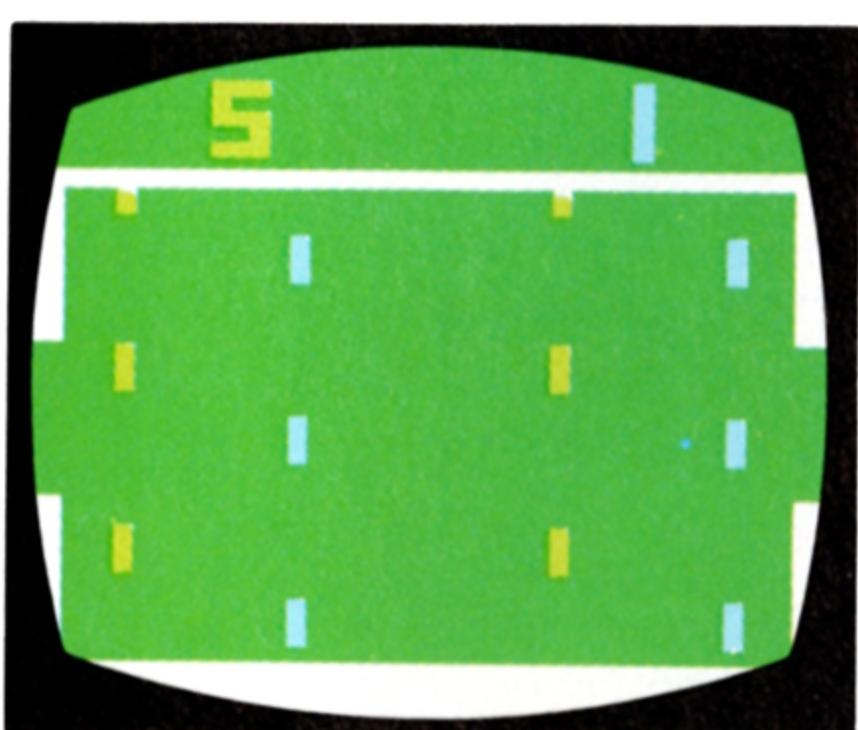
Juego de cuatro jugadores

Hay dos jugadores en cada equipo. Cada uno controla a dos futbolistas.

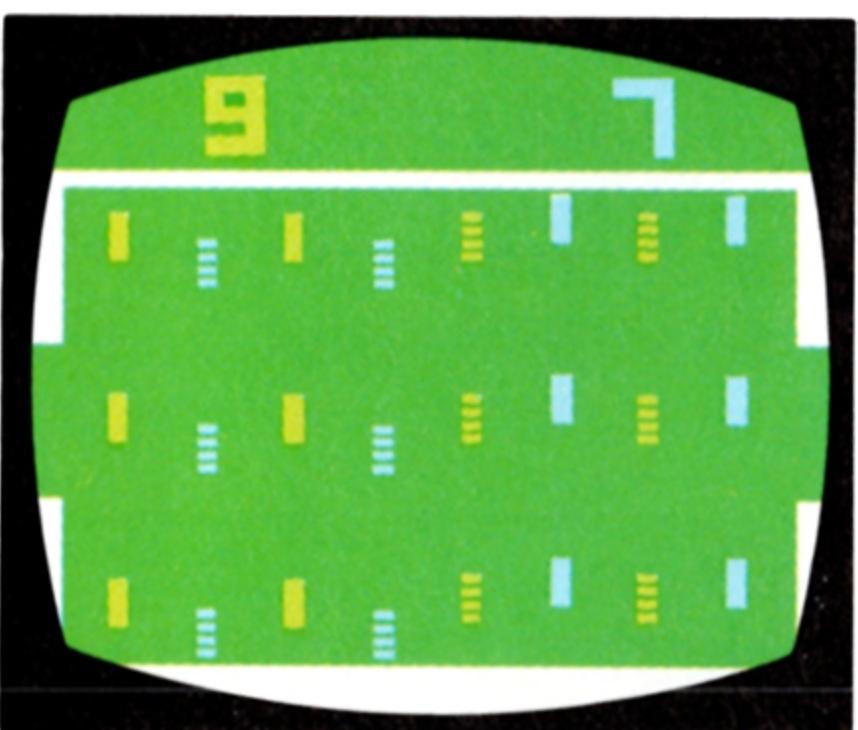
FOOZPONG™

Cada jugador o equipo, controla dos filas verticales de raquetas que se mueven verticalmente. ¿Y cuál es el objetivo? Meter el balón en el gol. Un jugador o un equipo marcará un punto por cada gol. El primer jugador o equipo en puntuar 21 tantos, gana la partida.

Si hay dos jugadores en un equipo, la raqueta del segundo será rallada. Las raquetas de cada equipo son del mismo color que la puntuación que aparece en la parte de arriba del campo de juego. La puntuación derecha es la del jugador que maneja el Control derecho; la izquierda es la del jugador izquierdo.



FOOZPONG™ Playfield



FOOZPONG™ 4 Playfield

El jugador o equipo que marque el último gol, saca el balón. Sáquelo pulsando el botón rojo tras esperar por lo menos un segundo después de marcar el último punto.

Tome nota que el movimiento vertical de cada fila está limitado; cada raqueta puede moverse por la mitad del campo. Hay cuatro raquetas en cada fila en la pantalla, pero sólo aparecerán tres raquetas de la fila cada vez.

NOTA: En juegos de dos personas utilice el juego de controles izquierdos.

FOOZPONG™
Juego de dos personas
Dos adversarios controlan dos filas de raquetas cada uno.

FOOZPONG™ 4
Juego de cuatro personas
¡Un juego doble de FOOZPONG!
Hay dos jugadores en cada equipo, y cada uno controla dos filas de raquetas.

NUMERO DE JUEGO
NUMERO DE JUGADORES

Speed
Catch

Fooz Pong	Fooz Pong 4
19	20
21	22
2	2
4	4

HOCKEY

Está peleándose para meter la pelota en la portería. Los juegos de hockey incluyen variaciones según el número de palos que controla el campo de juego y las características tales como Speed, Whammy o Catch.

Un jugador o equipo puntuá un tanto al marcar un gol. El primer equipo o jugador en marcar 21 puntos, gana la partida.

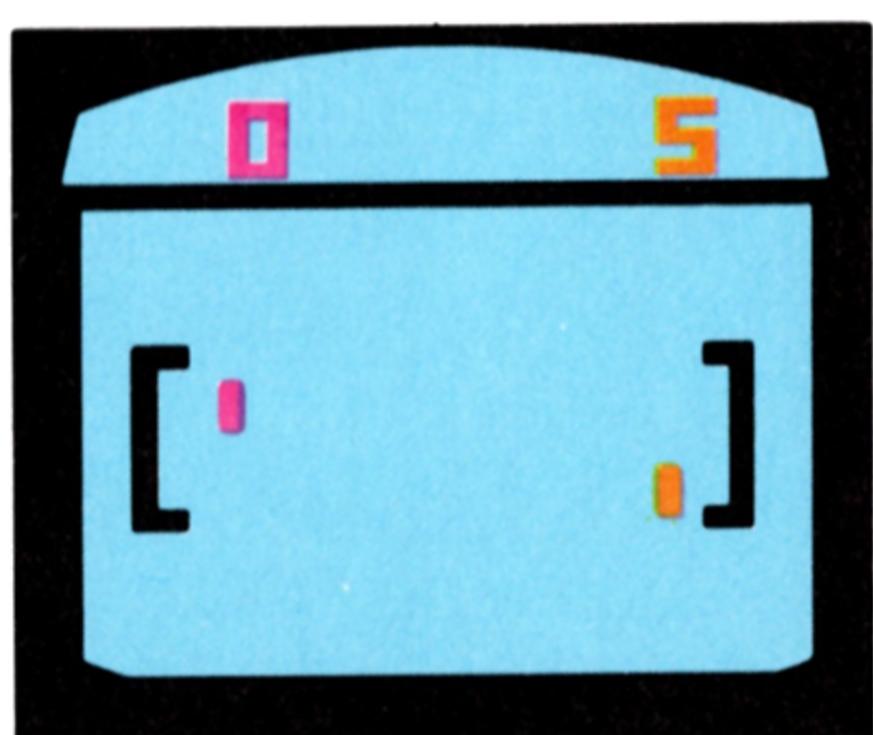
Los palos de hockey solamente se mueven verticalmente por el campo. Cuando un jugador controla más de un palo, todos los palos se mueven juntos.

Todos los palos de cada jugador o equipo son del mismo color que la

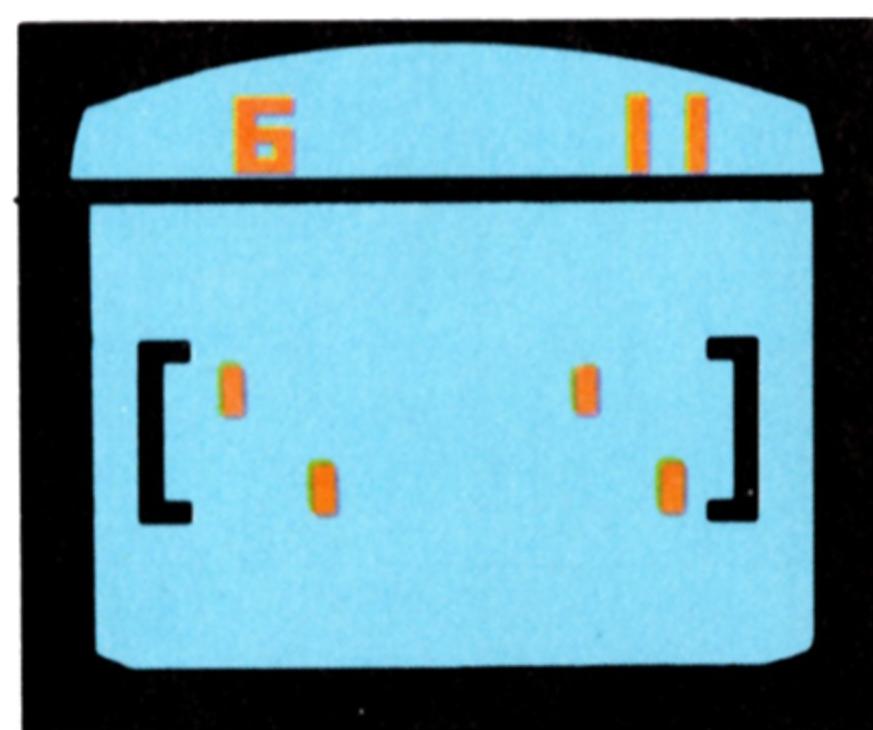
puntuación en la parte superior del campo. La puntuación derecha es del jugador que maneja el control derecho; la izquierda es la del jugador izquierdo. Si hay dos jugadores en un equipo, el palo del segundo será rayado.

El último jugador o equipo en puntuar saca siempre la última bola pulsando el botón rojo del Control de mando, tras esperar por lo menos un segundo después de marcarse el último tanto. Si hay dos jugadores en un equipo, cualquiera de los dos puede sacarla.

NOTA: En juegos de dos personas, utilice el juego do controles izquierdo.



HOCKEY I Playfield

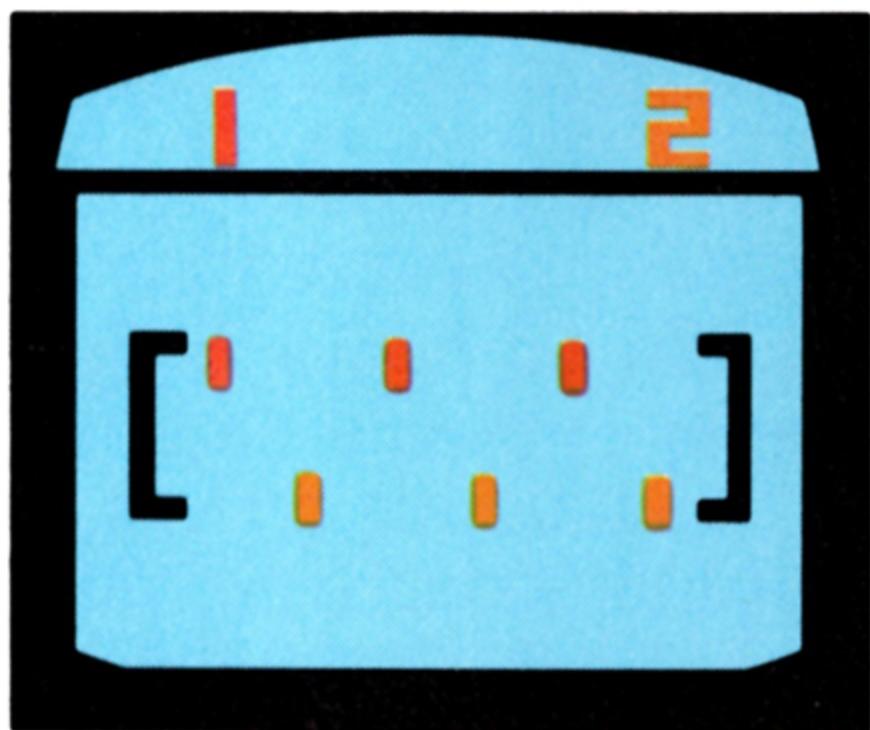
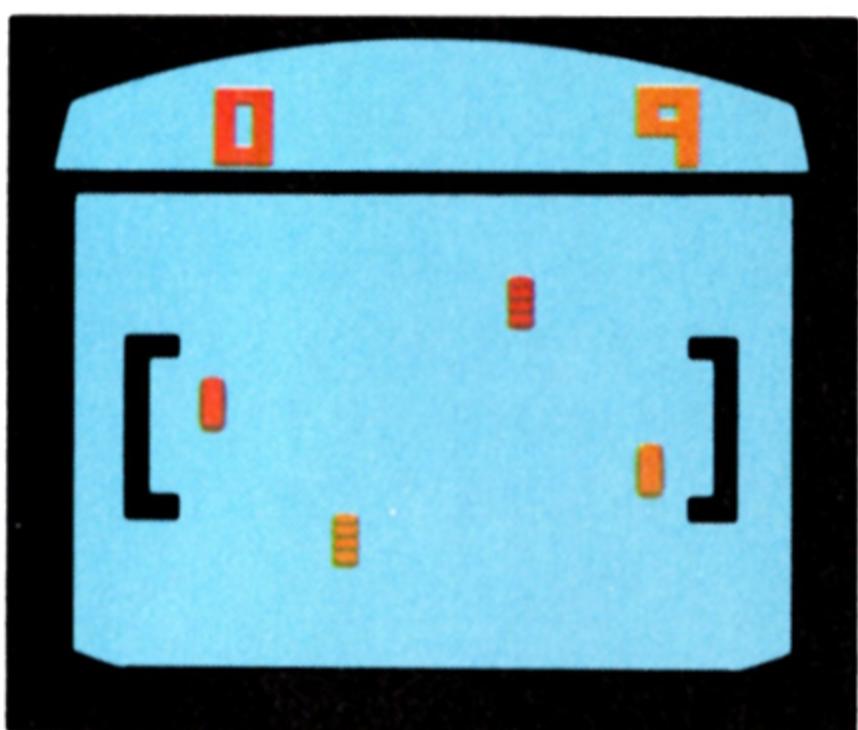
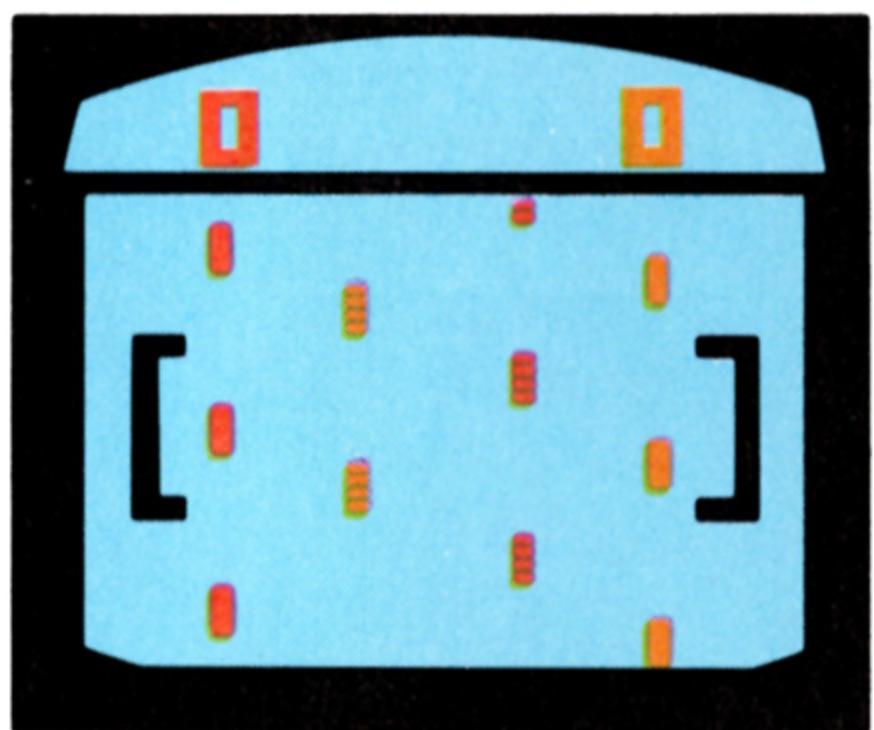


HOCKEY II Playfield

HOCKEY I
Juego de dos personas
 Cada jugador controla un palo e intenta marcar un gol.

HOCKEY II
Juego de dos personas
 Dos adversarios controlan dos palos cada uno; chuta con el palo delantero y defienda con el trasero.

HOCKEY II
Juego de dos personas
 Dos adversarios controlan dos palos cada uno; chuta con el palo delantero y defienda con el trasero.

*HOCKEY III Playfield**HOCKEY 4-I Playfield**HOCKEY 4-II Playfield*

NUMERO DE JUEGO
NUMERO DE JUGADORES
SPEED
WHAMMY
CATCH

HOCKEY III**Juego de dos personas**

Cada jugador controla tres palos en estos juegos. Dos adversarios intentan marcar con un palo que defiende la portería y dos que cubren el campo.

HOCKEY 4-I**Juego de cuatro personas**

Cuatro jugadores se pelean en el campo helado para marcar goles. Cada jugador controla un palo, y hay dos jugadores por equipo. Uno delantero y el otro trasero (portero).

HOCKEY 4-II**Juego de cuatro personas**

Diviértase aún más con dos jugadores en cada equipo. Cada jugador controla una fila de palos con su Control. Cada palo puede moverse por la mitad del campo. Hay cuatro palos por fila, pero en el campo de juego aparecerán solamente tres a la vez.

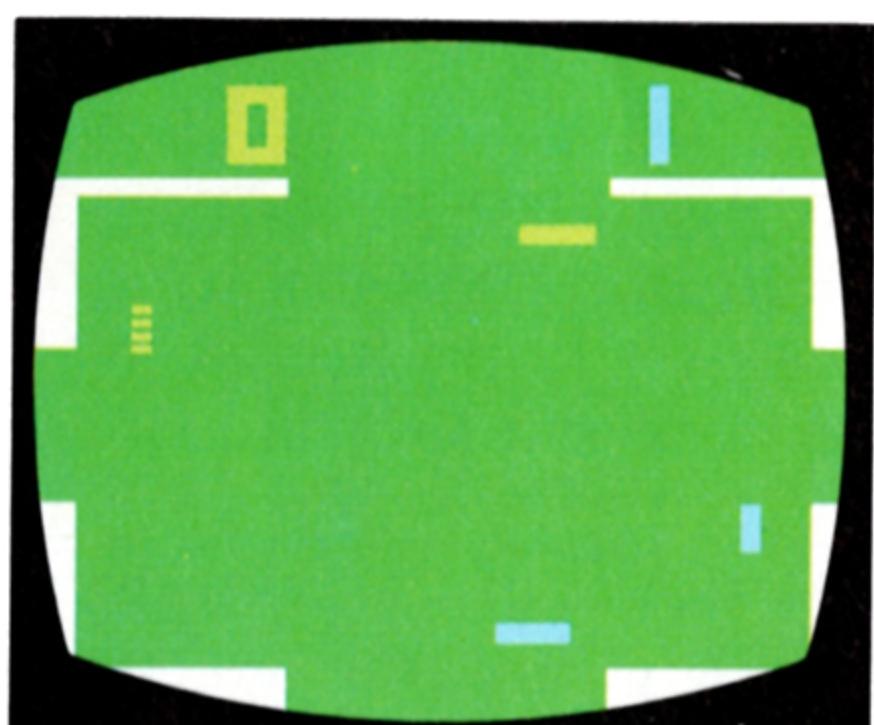
<i>Hockey I</i>	<i>Hockey II</i>	<i>Hockey III</i>	<i>Hockey 4-I</i>	<i>Hockey 4-II</i>
23	24	25	26	27
2	2	2	2	2
Blue	White	Blue	White	Blue
Red	Red	Red		Red
			Yellow	Yellow

QUADRAPONG®

¡El rey de los juegos de PONG! Cuatro jugadores lo juegan. Hay dos personas por equipo, y cada uno controla una raqueta.

Las raquetas son del mismo color que la puntuación del equipo en la parte superior del campo de juego. La puntuación derecha es la del equipo del Control derecho y viceversa.

El movimiento de la raqueta de cada jugador está limitado a un lado del campo de juego en forma de rectángulo. Cada lado del rectángulo tiene una portería, y cada raqueta defiende una de ellas.



QUADRAPONG® Playfield

Para marcar un punto, un jugador debe meter la pelota en una de las dos porterías de los adversarios.

— ¡Guárdese de marcar un gol en la portería de su compañero de equipo! — El primer equipo en puntuar 21 tantos gana la partida.

El último equipo que haya puntuado, saca la pelota pulsando el botón rojo del Control tras esperar por lo menos un segundo después de marcarse el último punto. Cualquiera de los jugadores del equipo puede sacar la pelota.

QUADRAPONG®
Juego de cuatro personas
 Cada jugador controla su raqueta con un control e intenta marcar goles. El primer equipo en puntuar 21 puntos, gana el juego.

NUMERO DE JUEGO
 NUMERO DE JUGADORES
 SPEED
 CATCH

Quadrab. Pong	
33	34
4	4
Blue	Orange

BALONMANO

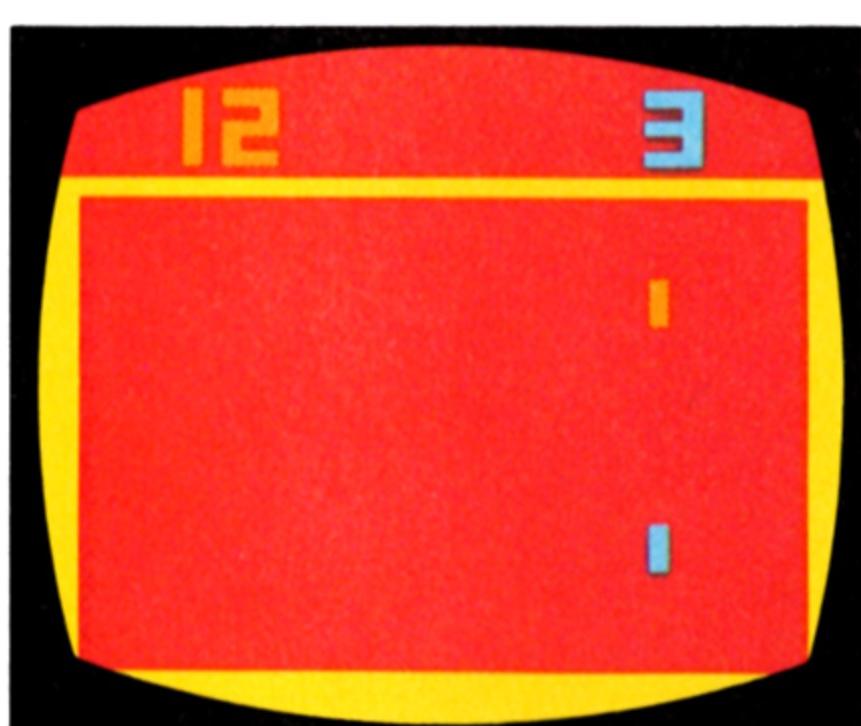
Juega al balonmano de la misma manera que jugaría normalmente. Dos o cuatro jugadores controlan una raqueta cada uno. Las raquetas están situadas en el mismo lado del campo cada una, en el que sale la puntuación en la parte superior de la pantalla y son del mismo color. La puntuación derecha corresponde al jugador que maneja los controles de la derecha, y el número izquierdo indica la del equipo o jugador de la izquierda.

Cuando su raqueta es uniforme — no rayada — le toca a Vd. darle a la pelota. Después de darle con éxito, su raqueta empezará a parpadear. Si le da a la pelota

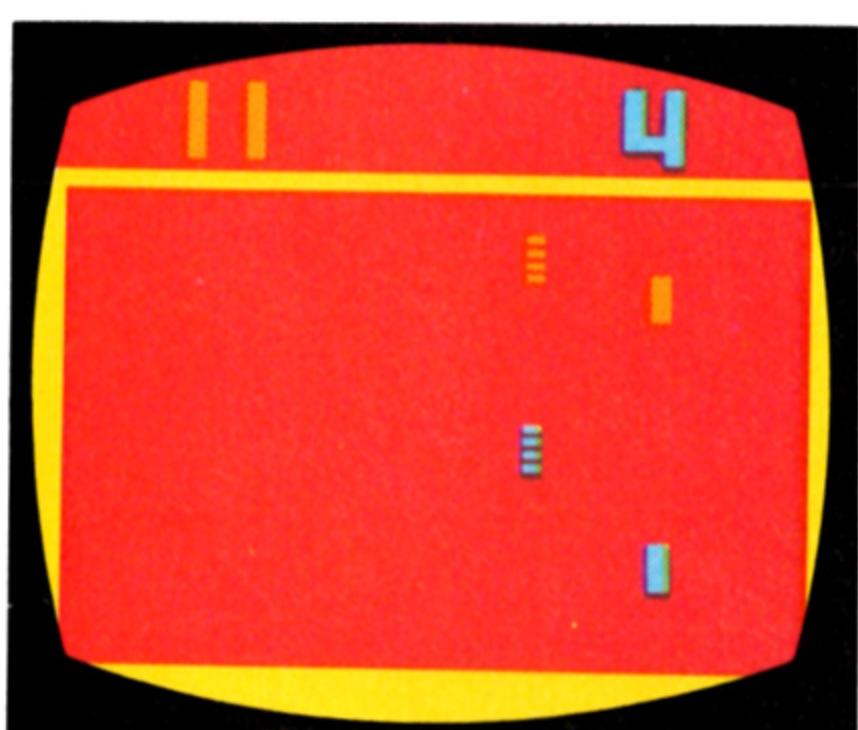
cuando no es su turno — cuando su raqueta esté parpadeando —, marcará un punto a su adversario. Vd. puntuará un tanto al fallar el tiro su adversario o al darle a la pelota cuando no le toque. El primer jugador o equipo en conseguir 21 tantos, gana la partida.

El último jugador o equipo que no haya puntuado, sacará la pelota tras esperar por lo menos un segundo después de haberse producido el tanto. Cualquiera de los dos jugadores en un equipo, puede sacar la pelota. Sáquela pulsando el botón rojo del Control.

NOTA: En juegos de dos personas, utilice el juego de Controles izquierdos.



HANDBALL Playfield



HANDBALL II Playfield

BALONMANO

Juego de dos personas

Cada jugador controla una raqueta y compite para conseguir más puntos.

BALONMANO II

Juego de cuatro personas

Cada jugador forma parte junto con su compañero del equipo. Cada uno controla una raqueta. Cualquiera de los dos puede darle a la pelota.

NUMERO DE JUEGO

NUMERO DE JUGADORES

Handball	Handball
35	36
2	2
Speed	Speed
Whammy	Whammy

BALONVOLEA

Pueden jugar dos o cuatro jugadores al balonvolea. ¿Cuál es el objetivo? Consiste en conseguir devolver la pelota por encima de la red de enmedio del campo de juego.

Cada jugador controla una raqueta que se mueve en línea horizontal por la parte inferior del campo. Las raquetas son del mismo color que la puntuación en la parte superior de la pantalla. La puntuación derecha corresponde al jugador o equipo de los controles de la derecha; el número izquierdo, corresponde al jugador o equipo de la izquierda.



VOLLEYBALL Playfield



VOLLEYBALL 4 Playfield

Un jugador o equipo marca un punto cuando el adversario falla el tiro o da en la red con la pelota. El primer jugador o equipo en marcar 21 puntos, gana la partida.

En juegos de dobles, el segundo jugador de cada equipo cubre la parte superior del campo con una raqueta mas pequena.

El último equipo en marcar un punto, saca la pelota tras esperar por lo menos un segundo después de marcar un punto. Cualquiera de los dos jugadores de un equipo puede sacar la pelota. Sáquela pulsando el botón rojo del Control.

BALONVOLEA

Juego de dos personas

Dos adversarios controlan una raqueta cada uno y compiten para conseguir más puntos.

BALONVOLEA 4

Juego de cuatro personas

Con dos jugadores por equipo puede planear la trayectoria de la pelota y picarla.

NUMERO DE JUEGO

NUMERO DE JUGADORES

JUMP

Volleyball	Volleyball	Volleyball	Volleyball
39	40	41	42
2	2	4	4

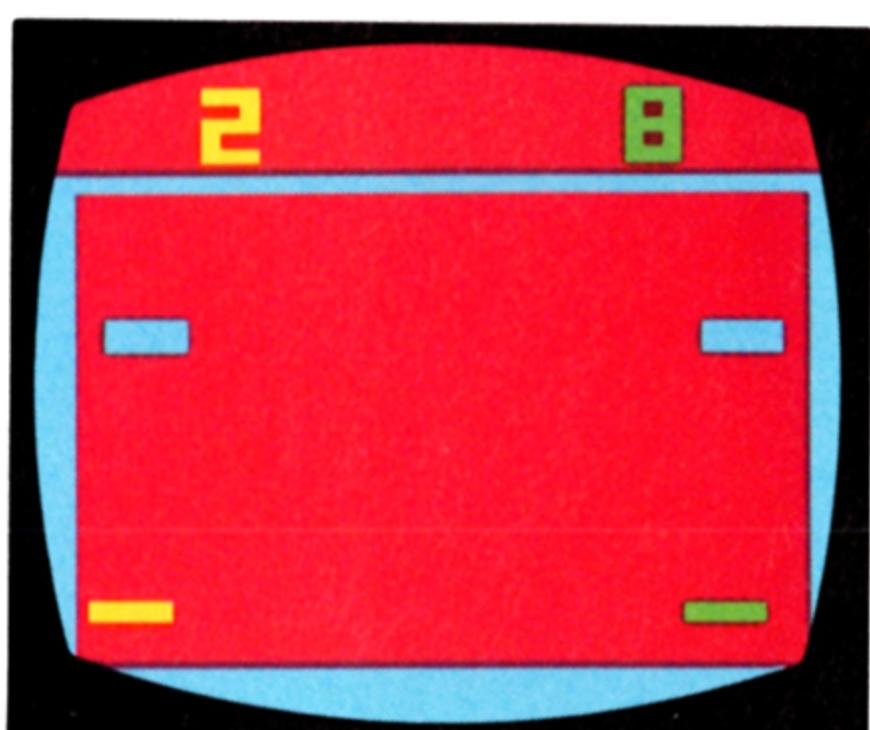
BALONCESTO

¡Prepárese para marcar cestas! Dos o cuatro jugadores pueden jugar al baloncesto. Cada uno controla una raqueta que se mueve en línea horizontal por la mitad inferior del campo. Cada jugador o equipo tiene una cesta. El jugador del lado izquierdo del campo debe encestar en el lado derecho y viceversa.

Las raquetas son del mismo color que la puntuación en la parte superior del campo de juego.

Un jugador o equipo marcará un tanto cuando el balón pase por la cesta. El primer jugador en conseguir 21 tantos, gana la partida.

El equipo que marque el último punto, saca el balón pulsando el botón rojo del control, tras esperar por lo menos un segundo después de marcarse el último tanto. Cualquiera de los dos jugadores de un equipo, puede sacar el balón.



BASKETBALL Playfield

Donde drible el balón en su raqueta, determinará la trayectoria de aquél. Por ejemplo, drible el balón del lado derecho de su raqueta, e irá hacia la derecha.

NOTA: Guardese de chutar el balón a la cesta de su adversario en su lado de la cancha. El segundo jugador en un equipo de dos personas, controlará una raqueta pequeña situada más arriba en el campo de juego.

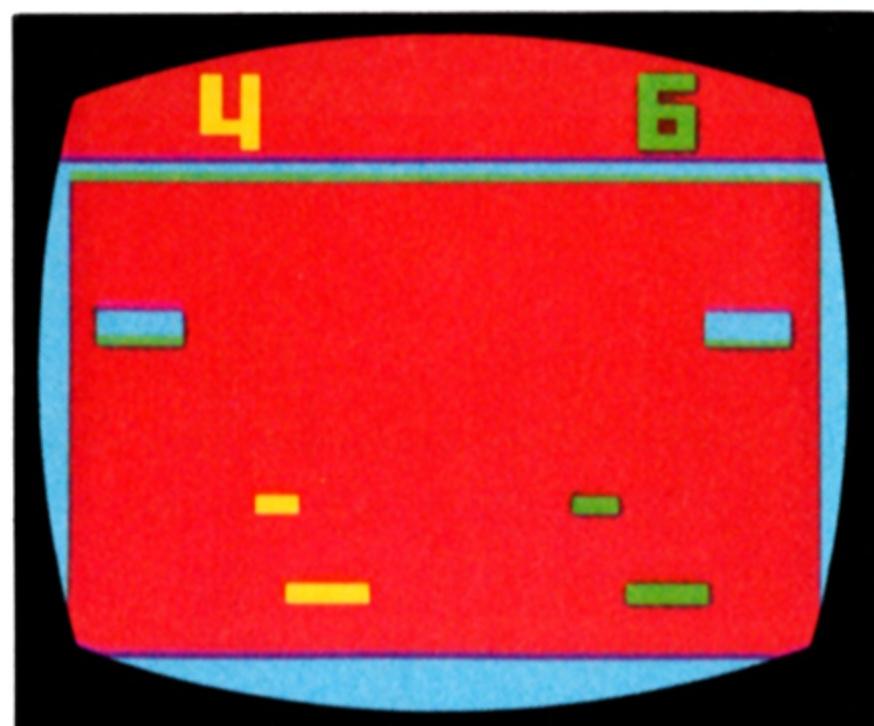
Las raquetas son del mismo color que las puntuaciones en la parte superior del campo. La puntuación derecha corresponde al jugador o equipo que maneja los controles de la derecha; el número izdo, indica la del jugador o equipo de la izda.

NOTA: En juego de dos personas, utilice el juego de controles izdos.

BALONCESTO

Juego de dos personas

Utilizando las raquetas, cada jugador intenta marcar cesta y puntuar. El primer jugador en conseguir 21 tantos gana la partida.



BASKETBALL 4 Playfield

NUMERO DE JUEGO
NUMERO DE JUGADORES
SPEED
WHAMMY
CATCH

BALONCESTO 4

Juegos de cuatro personas

Utilizando dos mandos por cada equipo. Cada equipo intenta marcar cestas y puntuar. El primer equipo en lograr 21 puntos gana la partida.

Basket ball							
43	44	45	46	47	48	49	50
2	2	2	2	4	4	4	4
	red					red	
				orange			
							orange
			green			green	

VIDEO OLYMPICS™

	PONG®		SUPER PONG®		FOOZPONG™																	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
NUMERO DE JUEGO																						
NUMERO DE JUGADORES	1	1	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
SPEED																						
WHAMMY																						
CATCH																						
JUMP																						

	HOCKEY		QUADRAPPONG®		VOLLEYBALL		BASKETBALL																					
	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
NUMERO DE JUEGO																												
NUMERO DE JUGADORES	2	2	2	2	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4
SPEED																												
WHAMMY																												
CATCH																												
JUMP																												

VIDEO OLYMPICS™



A Warner Communications Company

ATARI, INC., Consumer Division, P.O. Box 427, Sunnyvale, CA 94086, U.S.A.
